

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa *loneliness* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal. Hasil analisis pengujian hipotesis ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *loneliness* yang dialami oleh dewasa awal maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online*, begitu sebaliknya semakin rendah *loneliness* pada dewasa awal maka semakin rendah pula kecanduan *game online*. Jadi, hipotesis penelitian yang menyatakan “Ada hubungan positif antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal”, diterima.

B. Saran – Saran

Melalui hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disarankan sebagai berikut.

1. Bagi dewasa awal yang menjadi subyek penelitian

Bagi individu dewasa awal yang merasa kesepian disarankan untuk lebih sering bersosialisasi dengan orang lain, menjalin hubungan yang baik dengan orang lain seperti bersendagurau dan melakukan kegiatan mengharuskan bertemu dengan banyak orang serta menjadikan *game online* hanya sebagai

hiburan di waktu luang. Dengan begitu individu diharapkan dapat mengatasi kesepiannya tanpa harus bergantung pada *game online*.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang kecanduan game online dengan lebih komprehensif, disarankan dapat menambahkan variabel lain seperti tingkat stres, *need to achieve*, dan lain-lain untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* selain *loneliness*. Selain itu bagi penelitian lain diharapkan juga dapat memperluas, memperbanyak, dan melakukan pengambilan subyek yang berbeda dengan jumlah yang lebih banyak lagi.