

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dan telah dianalisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil analisis penelitian yang menggunakan teknik *Rank Spearman* dalam SPSS *for windows* versi 25. Hasil yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,774 ( $p > 0,05$ ), yang artinya tidak ada hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pembahasan yang peneliti lakukan, terdapat saran yang diajukan penulisan kepada beberapa pihak, antara lain:

##### **5.2.1 Bagi Responden Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada responden yaitu agar menetapkan mengontrol diri supaya tidak berkecanduan *game online*. Hal ini berguna untuk melindungi pengguna atau akibat dari bermain *game online* yang akan berdampak buruk bagi individu.

### 5.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam lagi terkait tema serupa. Kemudian peneliti selanjutnya bisa lebih spesifik dalam menentukan kriteria respondennya. Waktu yang digunakan dalam proses pembangbilan data bisa lebih maksimal sehingga responden yang didapatkan lebih merata. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan metode penelitian yang berbeda dari penelitian ini.