

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di masa pandemi covid-19 pada siswa SMP Negeri 3 Ciparay kabupaten Bandung dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden berusia 14 tahun sebanyak 42 siswa (72,4%), jenis kelamin laki-laki sebanyak 38 siswa (65,5%), dan kebanyakan responden mulai bermain *game online* sejak adanya pandemi Covid-19 dengan responden sebanyak 35 siswa (60,3%)
2. Sebagian besar responden mempunyai kontrol diri sedang sebanyak 30 siswa (51,7%), kontrol diri rendah sebanyak 24 siswa (41,4%), dan kontrol diri tinggi sebanyak 4 siswa (6,9%).
3. Sebagian besar responden mengalami kecanduan *game online* sedang sebanyak 43 siswa (74,1%), kecanduan berat sebanyak 11 siswa (19%), dan responden yang memiliki kecanduan ringan terhadap *game online* sebanyak 4 siswa (6,9%).
4. Ada hubungan antara kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 3 Ciparay Kabupaten Bandung, dengan menggunakan uji *spearman rank correlation* menunjukkan bahwa jumlah sampel sebanyak 58, nilai $p = 0,000$ dengan $p < 0,05$. Sedangkan nilai r menunjukkan $-0,518$, yang artinya kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang kuat. Pada kontrol diri dengan

kecanduan *game online* ini memiliki nilai koefisien korelasi yang negatif (tidak searah), yang artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online*.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan bisa bekerja sama dengan orang tua agar bisa lebih memberi perhatian kepada anak atau mengarahkan anak agar lebih bisa mengontrol dirinya saat bermain *game* dengan melakukan atau memprioritaskan aktivitas yang lebih penting dan lebih bermanfaat.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa agar bisa lebih mengontrol dirinya saat bermain *game online*, sehingga mereka dapat mencegah terjadinya kecanduan *game online* pada dirinya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi penelitian lanjutan. Misalnya dengan menambah jumlah responden agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan juga dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dapat memperjelas, memperdalam, dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game online* dan kontrol diri.