

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada variabel kecanduan *game online* skor pada angket yang menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh setiap siswa mendapat hasil bahwa kategori tertinggi yaitu kategori sangat tinggi dengan frekuensi 24 siswa (43,6%).
2. Pada indikator kecanduan *game online* indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator penarikan diri dengan skor 1050 (80%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator pertama, yaitu kompulsif dengan skor 820 (75%).
3. Pada variabel komunikasi interpersonal skor pada angket yang menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh setiap siswa mendapat hasil bahwa kategori tertinggi yaitu kategori sedang dengan frekuensi 31 siswa (56,4%).
4. Pada indikator komunikasi interpersonal indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator rasa positif dengan skor 549 (62%) dan yang memiliki skor terendah adalah indikator keterbukaan dengan skor 844 (55%).
5. Adanya pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021

artinya hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai $-4,064 > -2,00575$.

6. Menurut perhitungan uji koefisien determinasi, didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8% dengan nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Nilai -0,343 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas menggambarkan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan *game online*, maka akan menyebabkan kenaikan bertambah sebesar -0,343 komunikasi interpersonal. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal adalah negatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diajukan beberapa saran antara lain:

1. Bagi sekolah, hendaknya penelitian ini dapat menjadi landasan untuk membuat aturan tentang penggunaan *gadget* di sekolah, agar siswa dapat mulai mengurangi intensitas bermain *game online*. Selain itu sekolah dapat melakukan program untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa seperti diskusi terbuka antar siswa di setiap jam kosong.
2. Bagi siswa, diharapkan hendaknya mampu meningkatkan komunikasi interpersonal dengan mulai melakukan interaksi dengan teman di sekitar.

Selain itu mulai mengurangi jangka bermainnya dengan mulai melakukan hal lain yang lebih bermanfaat.

3. Bagi guru BK, hendaknya penelitian ini dapat menjadi *assesmen* kebutuhan siswa terkait komunikasi interpersonal dan kecanduan *game online* dalam penyusunan program dan pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai variabel-variabel lain yang mempengaruhi Komunikasi Interpersonal maupun meneliti terkait tingginya *withdrawal* (penarikan diri) siswa kecanduan *game online* serta rendahnya keterbukaan (*openness*) pada komunikasi interpersonal siswa yang kecanduan *game online*.