

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut ini terdapat beberapa kesimpulan terkait dari hasil penelitian mengenai Hubungan antara *Self-Regulation* dengan kecenderungan adiksi *Game Online* pada Generasi Z yang bermain *Game Online*, yaitu;

- a. Terdapat Hubungan antara *Self-Regulation* dengan *kecenderungan adiksi Game Online* pada Generasi Z yang bermain *Game Online*, yang berarti dengan ini hipotesis alternatif (H_a) di terima.
- b. Bahwa terdapatnya hubungan yang negatif antara *Self-Regulation* dengan kecenderungan adiksi *Game Online* pada Generasi Z yang bermain *Game Online*, yang dimana artinya yaitu semakin tingginya kecenderungan adiksi *Game Online* maka semakin rendahnya *Self-Regulation*, begitupun sebaliknya semakin rendahnya *Self-Regulation* maka semakin tinggi kecenderungan adiksi *Game Online*.

5.2 Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yang akan peneliti berikan terkait dengan proses maupun hasil yang telah didapatkan selama penelitian. Adapun sarannya terbagi menjadi dua, yaitu;

5.2.1 Saran Teoritis

1. Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin melakukan penelitian dengan objek yang sama, sebaiknya lebih diperdalam lagi khususnya terkait dengan intensitas responden dalam bermain *Game Online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya difokuskan pada karakteristik subjek yang memainkan aplikasi Mobile Legend.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti faktor lain yang memiliki hubungan dengan kecenderungan adiksi *Game Online* pada Generasi Z yang bermain *Game Online* seperti harga diri yang rendah.

5.2.2 Saran Praktis

Jika alat ukur penelitian ini khususnya skala kecenderungan adiksi *Game Online* digunakan pada penelitian lainnya, Sebaiknya memperhatikan karakteristik utama yaitu gemar bermain *Game Online* yang login dan memiliki akun *Game Online*. Bagi responden penelitian ini sebaiknya lebih mengutamakan aktifitas di dunia nyata seperti bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan mengutamakan tugas tugas kuliahnya dengan sungguh-sungguh agar dapat menahan diri untuk tidak bermain *Game Online*.

