

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dalam skripsi yang dilakukan secara kuantitatif ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dan kecanduan gim daring yang berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri mahasiswa maka tingkat kecanduan gim daring akan semakin rendah, sebaliknya jika kontrol diri mahasiswa semakin rendah maka tingkat kecanduan gim daring akan semakin tinggi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti terkait dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

Berikut ini merupakan saran-saran yang diberikan peneliti :

1. Bagi Mahasiswa yang Bermain Gim Daring *Smartphone*

Diharapkan dapat lebih menggunakan gim daring *smartphone* sewajarnya tanpa berlebihan dalam penggunaannya yang dapat menimbulkan ketergantungan dan dapat lebih mengatur waktu yang dimilikinya dengan melakukan kegiatan sehari-hari maupun kegiatan lain yang lebih positif, seperti berkegiatan sosial atau melakukan hobi lain yang lebih baik untuk kesehatan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan teknologi yang berbasis multimedia dengan melihat dampak positif yang ditimbulkan oleh pengguna gim daring dan dapat lebih melihat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi tingkat kecanduan gim daring seperti kurangnya kegiatan mahasiswa atau pola asuh yang salah dari keluarga. Selan itu juga diharapkan untuk dapat meneliti subjek yang heterogen sehingga dapat menemukan perbedaan tingkat kontrol diri dan kecanduan gim daring yang sesuai dengan tahap perkembangan subjek.

3. Bagi Orangtua dan Masyarakat

Diharapkan dengan melihat fenomena yang terjadi sekarang mengenai penggunaan gim daring yang berlebihan dapat memberikan informasi bahwa bermain gim daring bukan hanya untuk kesenangan semata akan tetapi banyak dampak yang ditimbulkan dari penggunaannya, sehingga dapat lebih mengawasi dalam penggunaan gim daring anak-anak agar tidak menyebabkan kecanduan.