

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di SMKN 1 Guguak pada tahun 2020, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diketahui remaja yang mengalami kecanduan *game online* dengan median 21,00.
2. Hasil penelitian dapat diketahui remaja yang mengalami interaksi sosial baik dengan median 85,00.
3. Ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial ($r=-0,265$) dengan kekuatan hubungan yang lemah, dan arah negative, artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja.

B. Saran

1. Bagi pihak SMKN 1 Guguak

Diharapkan kepada pihak sekolah dapat memberikan sosialisasi, edukasi terkait *game online* kepada siswa yang kecanduan maupun tidak kecanduan. Agar dapat mengontrol diri untuk tidak bermain game online dan mengurangi waktu untuk bermain game online.

2. Bagi instansi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi mahasiswa dalam pengetahuan dan pengembangan ilmu keperawatan, khususnya dalam keperawatan jiwa remaja, terkhususnya dalam kesehatan psikologis remaja

3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan metode wawancara selain dengan memberikan kuosioner supaya dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan *game online* dengan interaksi sosial remaja.

