

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti dan pembahasan, analisis dampak game *online* terhadap interaksi sosial remaja di dusun gunung selamat desa gunung selamat dapat di kemukakan simpulan sebagai berikut :

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat. Hal ini terlihat dari analisis regresi linear melalui uji t yang bertanda positif sebesar 5,062 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,009, maka diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikan sebesar 0,000 (sig. < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_1$  yang diajukan teruji dan dapat diterima. Arah positif menunjukkan bahwa jika *game online* meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat, sebaliknya jika *game online* menurun maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan menurun. Dengan kata lain ketika Variabel *Game online* ( $X_1$ ) dibentuk oleh 4 (empat) indikator yang terdiri dari: Penarikan diri (X-1), Komplusif (X-2), Toleransi (X-3), dan Hubungan interpersonal dan kesehatan mental (X-4) meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat.

## 1.2 Saran

### 1. Bagi Desa

Saran agar remaja interaksi sosial nya terjalin dengan baik dapat melibatkan remaja dan orang tua dalam kegiatan sosial yang ada di desa dengan mengundang mereka untuk berpartisipasi atau mendukung kegiatan yang diadakan. Ini akan membantu memperkuat ikatan remaja dan orang tua, serta memberikan contoh positif tentang pentingnya interaksi sosial yang sehat.

### 2. Bagi Orang Tua

Hendaknya harus memperhatikan remaja agar tidak terjerumus dalam dunia game yang sama sekali tidak ada kata puas di dalamnya. Orang tua harus lebih tegas lagi dalam mencegah anak bermain gadget karena terlalu berlebihan juga tidak baik bagi remaja itu sendiri.

### 3. Bagi Remaja

Penting untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game* dan berinteraksi sosial di dunia nyata. Tetapkan batasan waktu untuk bertemu teman dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau komunikasi baik di rumah atau di lingkungan masyarakat.