

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil dari evaluasi penelitian kuantitatif tentang pengaruh adiksi game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

1. Tingkat adiksi *game online* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia berada di tingkat sedang dengan persentase sebesar 61,08%. Dengan hasil olah data berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan maka dapat diketahui tingkat adiksi *game online* pada laki-laki cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan dengan persentase 59,04% dan 49,66% dengan selisih 9,38%.
2. Berdasarkan hasil olah data di atas maka ditemukan tingkat perilaku sosial berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki yaitu 59,64%. Tingkat persentase tersebut cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan dengan total 54,87%. Tingkat prokrastinasi akademik dan individualisme mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia masing-masing termasuk ke dalam kategori sedang dengan persentase 56,8% dan 65,7%. Jika berdasarkan kategori laki-laki dan perempuan, hasil dari adiksi *game online* seperti individualisme dan prokrastinasi akademik cenderung lebih tinggi kepada responden laki-laki masing-masing sebesar 60,5% dan 71,7% sedangkan perempuan sebesar 47,9% dan 51%.
3. Pola hubungan bersifat negatif, artinya terdapat kecenderungan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi terhadap games semakin rendah perilaku sosial pada mahasiswa. Pengaruh yang diberikan oleh adiksi games terhadap perilaku sosial mahasiswa sebesar 0,7%. Meskipun terdapat hubungan yang negatif akan tetapi secara statistik hubungan tersebut tidak cukup signifikan untuk menyatakan bahwa games online berpengaruh terhadap perilaku sosial mahasiswa UPI.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasilnya, penelitian ini dapat berdampak pada perilaku sosial

mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia tentang adiksi game online, termasuk:

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini memiliki implikasi, yaitu memberikan interpretasi tentang bagaimana adiksi game online dapat mempengaruhi mahasiswa. Sebagai hasilnya, diharapkan mahasiswa dapat mengurangi intensitas bermain game online mereka.

2. Bagi Masyarakat

Perubahan sosial dari game online walaupun memiliki manfaat namun di sisi lain terdapat dampak negatif bagi pengguna game online. Hal ini perlu dibuatnya program monitoring terutama orang tua yang memiliki anak yang mengalami adiksi dalam bermain game online.

3. Bagi Institusi Perguruan Tinggi.

Studi ini membahas penyebab yang dapat memengaruhi perilaku sosial siswa yang terpengaruh oleh kecanduan game online. Dengan demikian, institusi perguruan tinggi dapat memberikan instruksi yang berkaitan dengan faktor-faktor tersebut, baik secara akademis maupun non-akademis.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Karena penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi game online dapat memengaruhi perilaku sosial mahasiswa, penelitian selanjutnya dapat mengkaji faktor lain yang dapat memengaruhi perilaku sosial mahasiswa.

5. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi

Mahasiswa pendidikan sosiologi, terutama mereka yang belajar di mata kuliah Psikologi Sosial, Pengantar Sosiologi dan Masyarakat Digital, mungkin menemukan studi tentang efek game online pada perilaku sosial siswa menarik. Ini karena kaitannya dengan Psikologi Sosial dengan psikoanalisis, dan kaitannya dengan Pengantar Sosiologi dengan materi perilaku sosial, tindakan sosial dan penyimpangan.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini disampaikan bagi para mahasiswa yaitu kurangi intensitas dalam bermain game online dan mengganti dengan kegiatan positif seperti program

keaktivitas mahasiswa.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini menyarankan masyarakat untuk mendorong mahasiswa terlibat dalam kegiatan sosial. Akibatnya, intensitas bermain game online dapat dikurangi.

3. Bagi Institusi Perguruan Tinggi

Menurut penelitian, lembaga pendidikan harus menyelidiki berbagai aspek dan efek yang ditimbulkan oleh kecanduan game online, sehingga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya yaitu dapat memperdalam kajian ini dengan mengenai dampak yang ditimbulkan serta faktor mana yang lebih efektif dalam adiksi game online terhadap perilaku sosial. Dengan cara ini, manfaat penelitian dapat diterapkan secara efisien.

5. Bagi Program studi Pendidikan Sosiologi

Penelitian ini menyarankan siswa prodi Pendidikan Sosiologi untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran mereka agar siswa menjadi interaktif dan bermanfaat bagi masyarakat.