

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berikut ini akan disajikan sejumlah kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 23 Bandung, hampir setengahnya (42,86 %) siswa SMA Negeri 23 Bandung memiliki tingkat kecanduan bermain *Game Online* kategori sedang dengan skor rata-rata 85,00. Walaupun masih ada siswa SMA Negeri 23 Bandung yang memiliki tingkat kecanduan bermain *Game Online* yang tinggi (33,33 %), selebihnya tingkat kecanduan bermain *Game Online* siswa pada kategori rendah (23,81 %). Artinya, dalam kesehariannya tingkat ketergantungan siswa pada bermain *Game Online* tergolong masih normal hanya untuk hiburan saja, mereka masih memikirkan dan melakukan aktivitas lain selain bermain *Game Online*, seperti makan, mandi, dan kegiatan-kegiatan lain. Jadi ketergantungan siswa pada *Game Online* tergolong rata-rata seperti orang lain, siswa tidak terfokus hanya pada bermain *Game Online* saja.
2. *Game Online* mempengaruhi perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, yang memberikan kontribusi pengaruh sebesar 53,4% terhadap perilaku konsumtif siswa. Nilai korelasi antara *Game Online* dengan perilaku konsumtif adalah sebesar 0,731 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang. Sedangkan nilai yang diperoleh adalah positif, hal ini menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi antara kedua variabel adalah searah dimana semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online* maka akan semakin tinggi pula perilaku konsumtif. Sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *Game Online* maka akan semakin rendah pula

perilaku konsumtif. Dalam penelitian ini siswa masih memiliki perilaku konsumtif yang rendah dalam bermain *Game Online*. Mereka tidak menghabiskan uang hanya untuk bermain *Game Online*, melainkan untuk keperluan-keperluan lain yang mereka butuhkan. Walaupun ada sebagian siswa yang menghabiskan uangnya untuk bermain *Game Online*.

3. *Game Online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$  dan  $t\text{-hitung } 6,775 > t\text{-tabel } 2,021$ . Artinya, semakin tinggi kecanduan bermain *Game Online* siswa, maka semakin tinggi perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung. Variabel kecanduan bermain *Game Online* dengan perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* sama-sama kuat. Dalam penelitian ini, kecanduan bermain *Game Online* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif siswa di SMA Negeri 23 Bandung.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti mencoba memberikan saran kepada beberapa pihak, yaitu :

### 1. Siswa SMA

Dengan banyaknya tugas perkembangan remaja, seperti belajar siswa akan cenderung lebih bosan dengan kegiatan belajar, maka siswa mencari hiburan dengan bermain *Game Online*. Sebagai siswa disarankan untuk dapat membagi waktunya dalam bermain *Game Online* dan belajar, dengan seringnya siswa bermain *Game Online* maka akan timbul perilaku kecanduan *Game Online* yang akan berdampak pada perilaku konsumtif siswa tersebut, maka dari itu siswa harus lebih banyak melakukan aktivitas lain selain bermain *Game Online*, misalnya mengikuti ekstrakurikuler di sekolah agar dapat terhindar dari kecanduan *Game Online*, dan tidak menghabiskan uangnya hanya untuk bermain *Game Online*. Siswa harus dapat mengatur

waktunya dalam bermain *Game Online*, sehingga uang siswa tidak dihabiskan hanya untuk bermain *Game Online* saja tetapi untuk keperluan-keperluan lain yang berhubungan dengan sekolah. Siswa senantiasa mengingatkan pada diri sendiri bahwa berlebih-lebihan dalam memakai uang untuk bermain *Game Online* atau berperilaku konsumtif sangat tidak baik bagi diri sendiri dan akan merugikan.

## 2. Orang Tua

Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain *Game Online*. Agar anak tidak kecanduan *Game Online*, orang tua harus melarang anak apabila anak tersebut sudah kecanduan *Game Online*, misalnya dengan tidak memberi uang lebih kepada anak, agar anak tersebut tidak memakai uang secara berlebihan hanya untuk bermain *Game Online*. Orang tua pun diharapkan mengajarkan anak remajanya mengatur keuangan sejak dini, agar tidak berlebih-lebihan dalam memakai uang mereka.

## 3. Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk dapat lebih mengarahkan siswanya kepada kegiatan yang lebih positif. Misalnya siswa diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler agar terhindar dari kecanduan *Game Online* yang dapat berdampak pada perilaku konsumtif siswa dan mensosialisasikan gemar menabung, agar siswa tidak menghabiskan uang hanya untuk bermain *Game Online* saja.

## 4. Pengusaha warnet atau warung internet

Sebagai salah satu bentuk tanggung jawab sosial, para pengusaha warnet diharapkan untuk melakukan pembatasan pada *gamers* atau siswa yang bermain *Game Online* agar terhindar kecanduan *Game Online* yang berdampak pada perilaku konsumtif siswa tersebut.

5. Jurusan Pendidikan Sosiologi

Disarankan untuk lebih memperbanyak jurnal atau sumber mengenai kecanduan bermain *Game Online* dan mengenai perilaku konsumtif agar mempermudah mahasiswa dalam mengkaji topik-topik yang berhubungan dengan perilaku menyimpang siswa.

6. Penelitian selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa yang lebih luas dan lebih mendalam.