

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab di atas yang memuat berbagai penjelasan, bahwa pengaruh *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara dapat disimpulkan bahwa:

1. *Self-awareness* adalah kemampuan seseorang dalam memahami pikiran, perasaan, serta penilaian terhadap dirinya maupun orang lain, sehingga ia dapat menjadikannya mampu mengenali kelebihan dan kekurangan dalam dirinya ataupun orang lain. Adapun dalam penelitian yang telah dilakukan di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara berdasarkan data yang telah didapati, bahwa tingkat *self-awareness* atau kesadaran diri anak-anak di Desa Sengonbugel telah memperoleh skor atau nilai sebesar 75,50. Sedangkan, nilai 75,50 tersebut menunjukkan bahwa tingkat *self-awareness* anak-anak di Desa Sengonbugel termasuk ke dalam kategori sedang, karena nilai *self-awareness* yang diperoleh telah berada pada rentang antara $64,624 \leq X < 86,736$, sehingga demikian nilai 75,50 termasuk ke dalam kategori sedang. Jadi, kemampuan anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara dalam memahami pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam mengenali kelebihan dan kekurangan yang ada dalam dirinya ataupun terhadap orang lain memiliki tingkat kategori yang cukup baik.
2. Kecanduan *game online* adalah kondisi seorang pemain dengan adanya keterikatan terhadap *game*, dimana seorang pemain tersebut telah bermain secara berlebihan terhadap *game online* dan pada akhirnya dapat menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikisnya. Adapun dalam penelitian yang telah dilakukan di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara berdasarkan data yang telah didapati, bahwa tingkat kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel telah memperoleh skor atau nilai sebesar 48,78. Nilai 48,78 tersebut telah termasuk dalam kategori yang sedang. Dapat dikatakan ke dalam kategori sedang karena berdasarkan pada perolehan nilai rata-rata keseluruhan responden pada angket kecanduan *game online* yang diperoleh sebesar 48,78 telah berada pada rentang antara $37,202 \leq X < 60,358$. Sehingga demikian peneliti menyimpulkan bahwa nilai 48,78 termasuk ke dalam kategori sedang. Jadi, tingkat kemampuan anak-anak dalam hal

mengontrol bermain *game online* ternyata memiliki tingkat kategori yang cukup baik.

3. Pengaruh *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan. Hasil kesimpulan pada pengaruh kedua variabel tersebut dapat diketahui berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan perolehan nilai sig sebesar $0,01 < 0,05$, sehingga memiliki arti bahwa variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* telah memiliki pengaruh yang signifikan. Selain itu, pengaruh negatif pada kedua variabel dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai t-hitung yang diperoleh sebesar -3,767. Kemudian, berdasarkan pada nilai koefisien determinasi (*R squared*) telah diperoleh nilai sebesar 0,803 atau jika dipresentasikan akan memperoleh sebesar 32,1%. Sehingga variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* memiliki pengaruh sebesar 32,1%, sedangkan 67,9% diantaranya telah dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya seperti karena memiliki banyaknya waktu luang, faktor pola asuh dari orang tua, faktor pergaulan dari lingkungan sekitar dan sebagainya.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil dari berbagai pemaparan pada penelitian ini, adapun mengenai saran-saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya:

1. Bagi Orang Tua

Alangkah baiknya jika sebagai orang tua dapat selalu memantau terhadap anaknya dalam bermain *game online*, hal ini dilakukan agar nantinya anak tidak terlalu berlebihan dalam memainkan *game*.

Sebagai Orang tua juga perlu memberikan edukasi terhadap anak atau sang buah hatinya mengenai batasan-batasan yang perlu dilakukan dalam bermain *game online*, agar secara sadar ataupun tidak sadar sang anak tidak tergolong ke dalam kecanduan *game online*.

2. Bagi Anak

Diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kesadaran terhadap dirinya agar dapat menghasilkan control diri yang baik, sehingga dapat mengetahui batasan-batasan dalam hal bermain *game online*.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikannya penelitian ini sebagai sumber rujukan dan, akan lebih baik jika dalam penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan mengontrol

faktor-faktor lain dalam pengisian angket penelitian, sehingga hasil pada tingkat validitas data akan lebih tinggi.

Kemudian untuk dapat memperluas objek pada penelitian yang berkaitan dengan kecanduan *game online*, penulis berharap agar peneliti selanjutnya dapat menambah atau mengganti variabel lainnya selain variabel *self-awareness*.

