

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data penelitian, dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 0,755$ lebih besar daripada r_{tabel} yaitu sebesar 0,186. Dengan demikian $r_{hitung} = 0,755$, $p = 0,002$, taraf signifikan $p < 0,005$ dan $df = n - 2 = 110 - 2 = 108$ dengan pengujian 2 arah dapat diperoleh harga $r_{tabel} = 0,186$ hasil tersebut menggambarkan bahwa r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} ($0,755 > 0,186$), maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima. Artinya “Ada Hubungan Yang Signifikan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kematangan Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik”.

Hasil perhitungan nilai korelasi memperlihatkan $r = 0,755$ menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap kematangan sosial mahasiswa. Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi tingkat kecanduan game online mahasiswa maka semakin rendah kematangan sosial mereka, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan *game online* mahasiswa maka semakin tinggi kematangan sosial mereka. Koefisien determinasi (r^2) dari $r = 0,755^2 = 0,5700$ artinya $r^2 = 57,00\%$ menginformasikan bahwa tingkat kecanduan *game online* mahasiswa terhadap kematangan sosial mahasiswa sebesar 57,00%, sedangkan sisanya 43,00% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

B. Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini berdasarkan pada data yang diperoleh dari frekuensi jawaban responden terhadap item-item pernyataan dalam variabel kecanduan game online terhadap kematangan sosial mahasiswa. Beberapa saran yang dapat diberikan sehubungan penelitian ini adalah:

a. Bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika

1. Mengadakan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kematangan sosial mahasiswa. Materi pelatihan tersebut dapat berupa meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab mahasiswa terhadap dirinya sendiri dan lingkungan sosialnya.
2. Mengadakan seminar tentang bahaya kecanduan game online atau eminar-seminar dengan tema lain yang menarik untuk mengalihkan mahasiswa pada aktifitas bermain *game online*.

b. Bagi Peneliti selanjutnya

1. Penelitian ini hanya menguji hubungan antara kecanduan *game online* dengan kematangan sosial mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik. Untuk peneliti selanjutnya dapat menguji faktor lain yang mempengaruhi kematangan sosial.
2. Berdasarkan penelitian ini diharapkan bagi peneliti lain untuk lebih meneliti tentang kecanduan *game online* dan hubungannya atau pengaruhnya dengan hal lain mengingat banyak faktor-faktor lain yang juga mempengaruhi seperti rendahnya *self-esteem* dan rendahnya efikasi diri.

3. Penelitian ini hanya menggunakan metode kuantitatif. Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian lain misalnya metode penelitian kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2011). *Psikologi Kepribadian*. Edisi Revisi. Malang: UMM Press.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2),532-544.
- Hurlock. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Edisi Kelima. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (2008). *Penyusun Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Berk, L. E. (2006). *Development Throught The Lifespan*. Fourth Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Bicer, S. Y. (2013). *The Effect 12 Weeks of Aerobic Training on Social Maturity Development, Self-Esteem and Body Image Among School Students*. *International Journal of Sport Studies*, 3(1), 59-66
- Boeree, C. G. (2008). *General Psychology: Psikologi Kepribadian, Persepsi, Kognisi, Emosi, & Perilaku*. Yogyakarta: Primasophie.
- Bruno, F. J. (1980). *Behavior and Life: An Introduction to Psychology*. United States of America: Jhon Wiley & Sons, Inc.

- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Crain, W. (2007). *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi*. Edisi Ketiga. Terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi Ketiga. Terjemahan: Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Davidoff, L. L. (1987). *Introduction To Psychology*. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- Dell'Osso, B., et all. (2007). *Traditional and Newer Impulse Control Disorders: A Clinical Update. Clinical Neuropsychiatry.*, 4(1), 30-38.
- Elvira, S. D., Hadisukanto, G. (2010). *Buku Ajar Psikiatri*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI.
- Febrian, A. (2011). *Perancangan Kampanye Dampak Negatif Pengguna Game Online Yang Berlebihan (Tugas Akhir)*. Bandung: Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia.
- Febriandri, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2013). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Indeditas Diri Remaja*. Jurnal Online.

- Halgin, R. P., Whitbourne, S. K. (2010). *Psikologi Abnormal: Perspektif Klinis Pada Gangguan Psikologis*. Edisi 6. Buku 2. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Hasnain, N., Adlakha, P. (2012). *Self-Esteem, Social Maturity and Well-Being Among Adolescents With and Without Siblings*. *IOSR Journal of Humanities and Scholl Science*, 1(5), 5-11.
- Indahtiningrum, F. (2013). *Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1), 1-7
- Indriana, Y., Windarti, T. (2008) *Mengembangkan Kematangan Sosial Anak Melalui Kegiatan Outbond*. *Jurnal Sekolah Dasar*, 17(2), 143-152.
- Kaplan, H. I., Sadock, B. J., & Grebb, J. A. (2010): *Sinopsis Psikiatri*. Jilid 2. Terjemahan. Tangerang: Binarupa Aksara Publisher.
- Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Behavioral Addictions: Criteria Evidence, and Treatment*. United States of America: Elsevier Inc.
- Mappiarre, A. (1987). *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mangal, S. K. (2007). *Essentials of Educational Psychology*. New Delhi: Prentice-Hall of India.

- Mulyawati, H. (2010). *Penggunaan Internet*. Dalam B. Alma, dkk., (Penyunting). *Pembelajaran Studi Sosial* (hlm. 122-124). Bandung: Alfabeta.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Terjemahan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- OECD. (2005). *Digital Broadband Content: The Online Computer and Video Game Industry*. France: OECD.
- Puhar, I. (2007). *Penerimaan Teman Sebaya Pada Remaja Panti Asuhan Ditinjau Dari Kematangan Sosial (Skripsi)*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta*. Jurnal Online
- Preyde, M., Adams, G. (2008). *Adolescents Addiction: Epidemiology, Assesment, and Treatment*. United States of America: Elsevier Inc.
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., Mardiyah, A. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. eJurnal Mahasiswa Universitas Pdjadjaran, 1(1), 1-15.
- Sastrapradja, M. (1981). *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. New York: Oxford University Press.
- Shah, J. K., Sharma, B. (2012). *A Study on Social Maturity, School Adjustment and Academic Achievement Among Residential School Girls*. *Journal of Education and Practice*, 3(7), 69-80.
- Singh, S., Thukral, P. (2010). *Social Maturity and Academic Achievement of High School Students*. *Canadian Journal on Scientific and Industrial Research*, 1(1), 6-9.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, A. (2006). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiyorini, D. (2001). *Hubungan Intensitas Bermain Video Games Dengan Tingkat Kematangan Sosial Pada Anak Usia Masa Sekolah (Skripsi)*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Wahyudi, I. T. (2009). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Adiksi Game Online (Skripsi)*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Winarsunu, T. (2010). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Wijayanti, T. W. (2013). *Motif Dan Adiksi Pemain Game Online: (Studi Deskriptif Tentang Motif Dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest Di Surabaya)*. *Media Commonline*, 2 (1), 1-11.

Yanto, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Skripsi)*. Padang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

_____. 2009. *Realiabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar