

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tingkat *Game Online Addiction* pada Remaja di Cilacap berada pada taraf sedang dengan presentase 87,6% sebanyak 218 Remaja dibandingkan dengan Remaja yang adiksinya berada pada taraf tinggi yaitu dengan presentase 11,2% sebanyak 28 Remaja dan pada taraf rendah dengan presentase 1,2% sebanyak 3 Remaja.

2. Tingkat *Psychological Well-Being* pada Remaja di Cilacap dengan taraf tingkat *Psychological Well-Being* sedang sebanyak 227 Remaja berada pada presentase 91,2% dan Remaja yang *Psychological Well-Being*nya berada pada tingkat tinggi berjumlah 22 Remaja dengan presentase 8,8%.

3. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memiliki koefisien korelasi sebesar 0,419 , dengan $p = 0.000$, yang menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara *Game Online Addiction* terhadap *Psychological Well-Being* pada Remaja di Cilacap. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi *Game Online Addiction* maka semakin rendah *Psychological Well-Being* pada Remaja di Cilacap, sebaliknya semakin rendah *Game Online Addiction* maka semakin tinggi pula *Psychological Well-Being* pada Remaja di Cilacap.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan peneliti antara lain :

1. Terdapat keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan pada peneliti.

2. Responden penelitian yang hanya berfokus pada Remaja yang berada di 6 Kecamatan Kabupaten Cilacap. Oleh sebab itu, peneliti tidak bisa mempresentasikan populasi secara keseluruhan serta menyamarakan hasil dari penelitian terhadap populasi umum.
3. Terdapat keterbatasan penelitian dengan memakai kuisioner yaitu terkadang responden menjawab tidak sesuai sama situasi yang sesungguhnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitaian ini, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi Remaja

Bagi para remaja peneliti menyarankan untuk lebih mengurangi bermain *Game Online* serta meningkatkan *Psychological Well-Being* untuk memenuhi kebutuhan psikologis dengan sebagaimana adanya dan tidak hanya berfokus terhadap kualitas psikis saja.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya, agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi, khususnya yang berkaitan dengan *Game Online Addiction* dan *Psychological Well-Being* pada Remaja.