

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada terdapat hubungan negatif antara tipe kepribadian ekstrasversi (*ekstraversi*), keramahan (*agreeableness*), kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*), stabilitas emosional (*neurotisme*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA. Ini berarti bahwa, semakin dominan tipe kepribadian *big five* maka semakin jarang bermain *game online* dan begitu pula sebaliknya. Serta terdapat hubungan positif tipe keterbukaan (*openness to experience*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA. Ini berarti bahwa, semakin dominan tipe keterbukaan (*openness to experience*) maka semakin sering bermain *game online*. Sebaliknya semakin sering bermain *game online* maka semakin dominan tipe keterbukaan (*openness to experience*).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, yakni sebagai berikut:

1. Perlakuan Orang Tua Pada Anak

Berdasarkan penelitian ini yang membuktikan bahwa tipe kepribadian berpengaruh terhadap kecanduan *game online*, maka orang tua harus lebih memahami bagaimana kepribadian anaknya. Agar

kepribadiannya tidak membuat anak tersebut kecanduan *game online*, serta pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor pada masa remaja yang dapat berpengaruh secara dominan terhadap perilaku anak.

2. Bagi siswa

Agar dapat memanfaatkan waktu dengan baik dengan mengisi kegiatan yang lebih bermanfaat daripada bermain *game online*, karena *game online* menyebabkan dampak negatif.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian ini, sumbangsih pengaruh tipe kepribadian *big five* terhadap kecanduan *game online* hanya 14,6%, ini berarti bahwa 85,4% lagi dipengaruhi oleh faktor lain. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar mencari faktor lain yang lebih besar pengaruhnya terhadap kecanduan *game online*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.