

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 dari analisis data dalam penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan empati pada, artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah empati pada Mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif kecanduan *game online* terhadap empati sebesar 2,26%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi mahasiswa yang memiliki empati yang rendah maka lebih meningkatkan empatinya lagi dengan cara mengurangi intensitas dalam bermain *game online*.
2. Bagi mahasiswa agar dapat menyadari pentingnya berempati dalam memunculkan perilaku menolong dalam kegiatan sehari-hari. kedepannya diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan empatinya terhadap orang banyak.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai kecanduan mahasiswa terhadap *game online*, khususnya mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan empati, serta dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian selanjutnya.