

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan *sensation seeking* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor berada pada kategori sedang 118 responden (58,4%).
2. Hasil penelitian menunjukkan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor berada pada kategori sedang 129 responden (63,9%).
3. Nilai p-value $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor.

5.2 Saran

Terkait dengan kesimpulan hasil penelitian ada beberapa hal yang disarankan antara lain :

1. SMK Pasundan Jatinangor

Saran bagi tempat penelitian diharapkan memberikan informasi mengenai dampak dari *sensation seeking* terhadap *game addiction* pada remaja pemain *game online* yang nantinya akan berdampak pada performa belajar remaja disekolah dengan melakukan penyuluhan dan promosi kesehatan melalui program informasi dan konsultasi pada remaja serta dapat menjadikan pertimbangan dalam penetapan peraturan sekolah sehingga mengurangi masalah mengenai *game addiction* yang berdampak pada proses belajar remaja di SMK Pasundan Jatinangor.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya jika tertarik dengan topik *sensation seeking* dan *game addiction*, mengenai cara menurunkan *game addiction* terhadap *sensation seeking* pada aspek *boredom susceptibility*.