

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Religiusitas Ditinjau dari Jenis Kelamin Remaja”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan *game online* dan *religiusitas* remaja di Kampung Luwung Sawo menunjukkan bahwa remaja laki-laki cenderung memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah, sedangkan remaja perempuan menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi. Sementara itu, tingkat religiusitas baik pada remaja laki-laki maupun perempuan tergolong tinggi, meskipun terdapat beberapa perbedaan dalam keterlibatan dan pelaksanaan aktivitas keagamaan.
2. Terdapat perbedaan hubungan antara kecanduan *game online* dan *religiusitas* berdasarkan jenis kelamin. Pada remaja laki-laki, korelasi antara kecanduan *game online* dengan *religiusitas* tidak signifikan ($r = -0,408$; $p > 0,05$) hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka bermain *game*, namun tidak terlalu berpengaruh terhadap tingkat *religiusitas* mereka. Beberapa remaja laki-laki menyatakan bahwa mereka tetap bisa mengatur waktu antara bermain *game* dan menjalankan ibadah., sedangkan pada remaja perempuan hubungan tersebut signifikan dan berkorelasi negatif yang sangat kuat ($r = -0,668$; $p < 0,05$). Diketahui bahwa remaja perempuan yang kecanduan *game* cenderung lebih mudah mengabaikan kewajiban keagamaan. Mereka lebih larut dalam dunia *game*, dan merasa lelah atau enggan untuk melaksanakan ibadah setelah bermain dalam durasi yang lama.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan *religiusitas* remaja. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,01 ($p < 0,05$) dengan koefisien korelasi -0,543. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif yang cukup kuat dengan *religiusitas*, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah tingkat *religiusitas* remaja, dan sebaliknya.

B. Saran

1. Bagi Remaja Akhir di Kampung Luwung Sawo, RT.01/RW.07, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten.

Remaja akhir diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan waktu, khususnya dalam bermain *game online*. Kegiatan bermain *game* sebaiknya tidak dijadikan pelarian dari masalah atau rutinitas sehari-hari

yang melelahkan, tetapi cukup sebagai sarana hiburan yang dilakukan secara seimbang. Remaja juga perlu meningkatkan kesadaran *religiusitas* nya dengan lebih rutin dalam menjalankan ibadah, memperdalam ilmu agama, serta aktif dalam kegiatan keagamaan di lingkungan sekitar. Hal ini penting agar nilai-nilai spiritual tetap terjaga dan tidak tergantikan oleh aktivitas dunia maya yang bersifat sementara.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti berikutnya untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain yang berpotensi memiliki keterkaitan dengan kecanduan *game online* dan *religiusitas*, Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti cara mencegah supaya meminimalisir kecanduan *game online*.