

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penyajian data, analisis data dan pembahasan tentang dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dapat disimpulkan berada pada kategori sedang yaitu sebesar 77,19%, dengan jenis *game* mobile legend (ML) sebesar 58%.
2. Interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dapat disimpulkan berada pada kategori sedang yaitu sebesar 62,74%.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan tingkatan pengaruh yang rendah yaitu sebesar 3,4% dan 96,6% dipengaruhi oleh faktor lain.
4. Penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berdampak positif dan juga negatif antar sesama *gamer* ataupun *non-gamer*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Responden
  - a. Diharapkan dapat menyeimbangkan antara interaksi sosial dan komunikasi kepada teman *gamer* dengan teman yang bukan *gamer*.

- b. Diharapkan dapat mengurangi penggunaan *game online* yang bisa menyebabkan kerusakan mata dan lebih mengikuti kegiatan yang lebih bermanfaat dan tidak terkait adanya *game online*.

## 2. Bagi Peneliti Lain

- a. Diharapkan untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian dengan pengelolaan waktu yang lebih baik.
- b. Diharapkan bagi peneliti yang lain untuk bisa meneliti faktor-faktor lain yang menyebabkan adanya dampak dari penggunaan *game online* selain daripada interaksi sosial mahasiswa.