

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai adiksi game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Adiksi *game online* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terbilang Cukup tinggi.
2. Kualitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terbilang cukup yaitu sebanyak 51,4% dan mahasiswa yang kurang memiliki kualitas komunikasi yaitu sebanyak 30,0%.
3. Pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah sebesar 0,028, karena nilai signifikasinya kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal.

#### **5.2 Keterbatasan**

Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada variabel adiksi game online. Selain itu masih banyak variabel-variabel yang dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal
2. Sampel pada penelitian ini hanya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang pernah bermain game online.

### 5.3 Saran

Penyusunan skripsi ini telah selesai, dengan ini penulis akan memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi bapak ibu dosen, untuk bisa memotivasi mahasiswanya agar lebih memiliki kualitas komunikasi yang lebih baik. Sehingga dapat menjadikan mahasiswa lebih aktif karena memiliki kualitas komunikasi yang sangat baik.
2. Bagi orang tua, supaya dapat membimbing dan memperhatikan putra-putrinya dalam bermain *smartphone* khususnya saat bermain *game online*. Terutama adalah permainan-permainan yang bersifat brutal atau keras seperti peperangan dan lain sebagainya.
3. Bagi teman-teman mahasiswa, hendaknya saat berkumpul bersama untuk lebih meminimalisir dalam bermain game. Hal ini agar kita bisa lebih interaktif berkomunikasi sehingga kita dapat memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang baik dengan teman dan mencegah terjadinya *miscommunication* dengan orang lain karena terpaku oleh *game online*.