

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang sudah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya terkait pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di dusun kedungdowo desa plabuhanrejo yang diteliti dengan menggunakan teori determinasi teknologi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Game online PUBG Mobile yang sebagai variabel X dengan menggunakan indikator akun PUBG Mobile memiliki presentase sebesar 76.3%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa *game online* PUBG Mobile digemari oleh para remaja terkait dengan penggunaannya.
- b. Interaksi sosial remaja dusun kedungdowo desa plabuhan rejo sebagai variabel Y dengan menggunakan indikator kerjasama, persaingan, konflik dan empati memiliki presentase sebesar 77.35%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa adanya interaksi sosial yang terjadi dari pengaruh *game online* PUBG Mobile.
- c. Hasil F tabel dengan taraf 5%. DK (derajat kebebasan) =  $n-2$  atau  $80-2 = 78$ . Nilai F tabel diperoleh dengan DK pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 1.99. Untuk pengujian hipotesis selanjutnya ialah membandingkan  $F_{\text{tabel}}$  dengan  $F_{\text{hitung}}$ . Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 2, 847 sedangkan nilai dari  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 1, 99, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai

F hitung > F tabel atau  $2,847 > 1.99$  penjabaran tersebut menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan *game online* PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Plabuhanrejo.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti setelah meneliti permasalahan ini :

1. Pada peneliti selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan untuk penelitian dengan menambah beberapa variabel lain yang berkaitan dengan interaksi sosial.

Pada remaja diharapkan agar interaksi sosial yang positif dapat terus dilakukan dilingkungan sekitar agar tidak menjadi suatu permasalahan.