

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan positif antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Hal tersebut menunjukkan hipotesis dalam penelitian ini diterima bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *game online* yang dimiliki remaja maka semakin tinggi pula perilaku agresifnya dan sebaliknya semakin rendah tingkat adiksi *game online* yang dimiliki remaja maka semakin rendah pula perilaku agresifnya.

Hasil analisis data diketahui bahwa variabel adiksi *game online* pada penelitian ini memberikan kontribusi sebesar 31.2% terhadap perilaku agresif sedangkan 68.8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian ini faktor tersebut antara lain faktor lingkungan, teman sebaya, pola asuh orang tua dan lain sebagainya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara remaja yang mengalami adiksi *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif, maka dari itu diharapkan bagi remaja yang telah memahami dan mengetahui

pengaruh dari adiksi *game online* dapat mengakibatkan perilaku agresif agar membatasi diri dalam bermain *game online*.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya menghimbau kepada siswanya untuk tidak bermain *game online* secara berlebihan atau terus menerus agar tidak sampai mengalami kecanduan game online.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Untuk peneliti selanjutnya yang hendak ingin melakukan penelitian yang sama untuk lebih dapat memperhatikan dan mengawasi subjek saat pengisian kuisioner berlangsung hal ini dilakukan agar tidak ada peniruan jawaban antara subjek yang satu dengan subjek yang lainnya agar hasil penelitian yang didapatkan bisa maksimal.
- b. Mengingat kelemahan yang terdapat pada penelitian ini, terdapat ketidaksesuaian alternatif jawaban pada skala adiksi *game online*, diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan alternatif jawaban yang sesuai diantaranya Tidak pernah, Jarang, Kadang, Sering, Sangat Sering, Selalu agar mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.
- c. Peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan variabel-variabel lain di luar variabel yang telah digunakan dalam penelitian ini agar dapat melihat sumbangan masing-masing variabel lain terhadap perilaku agresif pada remaja.
- d. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas subjek penelitian agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan.