

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* mobile legend: bang-bang (MLBB). Korelasi negatif tersebut mengandung pengertian bahwa semakin tinggi empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan akan semakin tinggi. Hasil analisis menjelaskan bahwa pada kelompok subjek remaja pemain *game online* MLBB, empati memberikan sumbangan sebanyak 19% terhadap perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh kelompok tersebut, sedangkan sebanyak 81% disebabkan oleh faktor lain.

#### **B. Saran**

##### **1. Bagi Subjek Penelitian**

Rendahnya empati yang dimiliki remaja pemain *game online* MLBB cenderung diikuti oleh perilaku *cyberbullying*, sehingga salah satu cara untuk menetralkan dan tidak melakukan perilaku *cyberbullying* sama sekali adalah dengan cara meningkatkan empati yang dimiliki. Dengan lebih menghargai dan selalu berpikir positif terhadap orang lain baik saat berhubungan sosial dengan

sesama secara langsung maupun ketika *online* dan ketika memainkan *game online*.

## 2. Bagi peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa variabel empati hanya memberikan sumbangan sebanyak 19% terhadap perilaku *cyberbullying*, sedangkan 81% perilaku tersebut disebabkan oleh faktor lain. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan *cyberbullying* khususnya pada pemain *game online* untuk dapat meneliti lebih rinci terkait dengan 81% faktor lain yang berhubungan dengan perilaku tersebut.