

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil uji *Chi Square* diperoleh *p value* $0,000 \leq \alpha$ (0,05) yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMPN 4 Ungaran. Responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu (57,4%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Responden

Responden dianjurkan untuk melakukan hal yang positif seperti mengikuti organisasi di sekolah, melakukan hobi baru yang lebih bermanfaat. Responden juga diharapkan memberi batasan waktu bermain *game online* per harinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana untuk menurunkan tingkat perilaku agresif.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua agar dapat memberikan kontrol atau pengawasan bagi anak-anak agar tidak meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan oleh

game online dengan cara memberikan pengawasan pada anak dengan membatasi waktu untuk bermain *game online*.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan membuat kegiatan yang positif di sekolah, dan diharapkan juga lebih aktif menyelenggarakan penyuluhan perilaku agresif dengan instansi terkait.

4. Bagi Penelitian

Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti faktor lain yang berhubungan dengan perilaku agresif seperti faktor amarah, kesenjangan generasi, lingkungan, frustrasi, dan proses pendisiplinan yang keliru.