

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagian besar responden di SMP N 5 Ungaran mengalami kecanduan ringan yaitu sebanyak 53 responden (59,6%), 32 (36%) responden pada kategori sedang dan 4 (4,5%) responden pada kategori berat, sedangkan variabel agresifitas berada pada kategori sedang yaitu 61 responden (68,5%) dan kategori tinggi yaitu 28 (31,5%).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran, hal ini ditunjukkan dengan hasil statistik dengan menggunakan metode *kendall-tau* dan memperhatikan nilai $p < \alpha (0,05)$ dimana didapati hasil nilai *p value* yaitu 0,000 yang berarti nilai $p < \alpha$ dan didapati juga nilai keeratan hubungan dengan menggunakan uji *kendal-tau* sebesar 0,520 yang menunjukkan bahwa keeratan hubungan variabel berada pada kategori sedang yang artinya bahwa 52% perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran di pengaruhi oleh kecanduan *game online* dan 48% dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti seperti faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di dapat peneliti dan juga Keterbatasan yang dialami maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak yang buruk bagi perkembangan remaja terutama dari segi mengontrol emosi dan sifat agresifitas, dimana dalam penelitian ini ditemukan banyak responden yang mengalami kecanduan *game online* dan mengalami sifat agresif khususnya agresifitas *verbal*. Membatasi penggunaan gadget, membatasi waktu bermain *game online*

2. Bagi sekolah

Meningkatkan pengawasan agar siswa tidak bermain *game online* di area sekolah dengan cara penyuluhan yang melibatkan instansi terkait seperti dinas kesehatan, serta mengajak dan memberikan penyuluhan kepada orang tua untuk berperan aktif agar anak tidak terkena *game online addicted*, dengan bertambahnya pengetahuan orang tua akan bahaya dari *game online* diharapkan orang tua dapat mengontrol perilaku anak saat dirumah.

3. Bagi institusi pendidikan

Meningkatkan pengetahuan mahasiswa keperawatan tentang bahaya *game online* dan bekerjasama dengan institusi pendidikan lainnya untuk melakukan penyuluhan kepada orang tua dan sekolah tentang bahaya dari kecanduan *game online* pada remaja dengan bertambahnya pengetahuan dari orang tua dan juga pihak sekolah diharapkan dapat menekan angka kecanduan *game online* pada remaja.

4. Peneliti selanjutnya

Mengingat belum sempurnanya penelitian ini maka bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan rentang waktu yang lebih lama dan menambahkan jumlah sampel lebih luas agar data yang diperoleh bisa lebih variatif dan lebih maksimal.