

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang sangat signifikan antara adiksi *game online* dengan agresivitas pada remaja akhir SMA di Kabupaten Purworejo. Arah korelasi antar variabel adalah positif, dengan kata lain semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi pula agresivitas pada remaja akhir dan sebaliknya semakin rendah adiksi *game online* maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek didominasi laki laki berjumlah 80 dari 121 responden dan sisanya berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 responden.

B. Saran

1. Saran kepada subjek

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat khususnya untuk remaja terutama pelajar agar dapat lebih mengurangi bermain *game online*, memang *game online* dapat berdampak positif namun apabila dilakukan secara berlebihan cenderung memberikan dampak ke arah negatif salah satunya yaitu agresivitas, maka dari itu remaja akhir terutama pelajar disarankan untuk melakukan kegiatan yang

positif semacam ikut organisasi disekolah atau mencari hobi baru yang lebih berfaedah.

2. Saran peneliti selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan melakukan pertimbangan dalam menentukan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan agresivitas dan adiksi *game online*, dikarenakan agresivitas tidak hanya dipengaruhi oleh adiksi *game online*, selain itu untuk pelaksanaan penelitian agar dilakukan secara langsung kepada responden sehingga peneliti dapat mengontrol subjek penelitian.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YAN
YOGYAKARTA