

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 95 responden laki-laki dan perempuan yang bermain game online, diperoleh bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frustrasi bermain game online dengan agresivitas pada remaja. Hasil uji Spearman's Rho menunjukkan nilai korelasi positif yang kuat ($r = 0,767$; $p = 0,003$), sehingga semakin tinggi tingkat frustrasi saat bermain game online, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang ditunjukkan oleh remaja. Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya korelasi positif antara frustrasi dan agresivitas, baik dalam bentuk perilaku verbal maupun non-verbal. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa laki-laki lebih dominan menunjukkan tingkat frustrasi dan agresivitas dibandingkan perempuan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa frustrasi saat bermain game online merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja.

B. Saran

1. Bagi Remaja: Diharapkan para remaja dapat lebih peka terhadap emosi yang dirasakan saat bermain game. Mereka dianjurkan untuk beristirahat saat mulai merasa frustrasi, mencari strategi untuk mengelola emosi (misalnya, menarik napas dalam-dalam), dan berinteraksi secara positif dengan pemain lain.
2. Bagi Orang Tua: Orang tua disarankan untuk membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anak mereka mengenai pengalaman bermain game. Penting untuk mengajarkan anak cara mengelola emosi frustrasi dengan sehat dan menetapkan batasan waktu bermain yang konsisten.
3. Bagi Peneliti Berikutnya: Bagi penelitian selanjutnya diharapkan melakukan pertimbangan dalam menentukan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan agresivitas dan frustrasi bermain game online, untuk pelaksanaan penelitian agar dilakukan secara langsung kepada responden sehingga peneliti dapat mengontrol subjek penelitian.