

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet kabupaten Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil regresi non linear nilai r square 60,7% dengan sig. 0,000. Pengaruh tersebut bersifat positif yang dimana semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas. Sebaliknya jika semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah pula agresivitasnya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Remaja

Bagi remaja yang suka bermain *game online*, hendaknya memberikan batasan waktu dalam bermain agar tidak kecanduan karena akan menimbulkan efek yang dapat merugikan diri sendiri dan orang dan juga dapat menghindari munculnya perilaku agresif yang berlebihan.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai kecanduan *game online* pada remaja di warung internet, sebaiknya menggunakan kota

saja tidak menggunakan kabupaten karena setelah peneliti lakukan dan telusuri sudah banyak warung internet yang tutup dan tidak beroperasi lagi.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN