

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan melihat hasil signifikansi yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Besaran pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang yaitu sebesar 27,6%, sedangkan sisanya 72,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pengalaman yang peneliti alami selama penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Remaja

Bagi remaja disarankan untuk mampu mengurangi perilaku agresif yang ada dalam dirinya, dengan banyak melatih diri dalam mengendalikan emosi, sehingga tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif. Serta remaja disarankan untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang tua maupun teman sebaya, sehingga remaja memiliki teman untuk bercerita dan bermain agar tidak hanya terfokus dengan bermain *game online*.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain yang lebih banyak lagi dan dapat menambahkan beberapa faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif, seperti rasa frustrasi, kepribadian, interaksi dengan teman sebaya maupun interaksi dengan keluarga, media masa selain *game online* untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam. Sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru dan disarankan dapat memperoleh responden yang lebih banyak dari penelitian ini.

