

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif peserta didik SMK Negeri 2 Metro dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran umum kecanduan bermain *game online* pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* dalam batas wajar. Berdasarkan analisis aspek kecanduan bermain *game online* dapat dilihat bahwa aspek *mood modification* paling tinggi diantara yang lain artinya adalah peserta didik bermain *game online* hanya untuk menenangkan diri dan merelaksasi diri, walaupun begitu karena selisih nilai dari yang tertinggi sampai terendah hanya 5,75% ini artinya tidak ada yang begitu menonjol antara ketujuh aspek tersebut.
2. Gambaran umum perilaku agresif pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat perilaku agresif dalam batas wajar walaupun peserta didik sesekali berperilaku agresif baik secara verbal dan non verbal. Berdasarkan analisis aspek perilaku agresif dapat dilihat bahwa aspek *verbal aggression* memiliki persentase yang paling tinggi, hal ini berarti peserta didik SMK Negeri 2 metro cenderung berperilaku agresif secara verbal seperti mengejek dan mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan. Walaupun jika dilihat jarak antara aspek yang tertinggi dan aspek yang terendah tidak begitu banyak hanya 2,07% saja hal ini berarti tidak ada aspek perilaku agresif yang begitu dominan di antara keempat aspek tersebut.
3. Hasil uji korelasi antara variabel kecanduan *game online* (X) dan perilaku agresif (Y) pada peserta didik sebesar 0,788 nilai p-value adalah <,001 maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel tersebut artinya peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *game online* tinggi maka perilaku agresifnya tinggi juga.
4. Hasil dari analisis regresi linear berganda dapat dilihat bahwa aspek yang paling signifikan mempengaruhi perilaku agresif adalah aspek *tolerance*

dengan nilai p 0.037 dan keenam aspek lainnya tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif dikarenakan nilai $p > 0.05$. artinya peserta didik dalam bermain *game online* selalu meningkat intensitas dan frekuensi bermain nya hal ini menimbulkan pengaruh terhadap perilaku agresif peserta didik.

5. Terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif 95% benar dengan kemungkinan kesalahan 5% dari jumlah partisipan sebanyak 50 responden pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro tahun ajaran 2023/2024.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, muncul beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan data yang didapat sekolah sebaiknya segera bertindak lanjuti atau segera memberikan perlakuan kepada peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif yang tinggi.

2. Bagi Orang Tua

Agar selalu mengontrol tindakan yang dilakukan oleh peserta didik khususnya dalam bermain *game online* orang tua berperan penting dalam hal ini agar memporsir peserta didik tidak terlalu sering bermain *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih perlu dilengkapi dengan penelitian-penelitian baru lainnya terlebih lagi jika membahas tentang kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Diperlukan klasifikasi yang lebih mendalam tentang kedua variabel tersebut.

Penelitian ini masih memerlukan cakupan populasi yang lebih luas lagi jadi untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambah jumlah variasi dari populasi tidak hanya dari anak SMK saja.

C. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Metro, sehingga generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas terbatas. Pemilihan sampel mungkin tidak mencakup variasi yang mencukupi dari berbagai latar belakang siswa, dan ini dapat membatasi representasi hasil penelitian. Terbatasnya waktu penelitian mungkin menghambat peneliti untuk mendalami secara lebih menyeluruh beberapa variabel yang kompleks.