

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Ada hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* bertema kekerasan dengan agresivitas pada remaja di Pangkalan Kerinci.
2. Sumbangan efektif variabel adiksi *game online* bertema kekerasan terhadap agresivitas sebesar 30,9% dan sisanya sebesar 69,1% agresivitas dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Mayoritas remaja Pangkalan Kerinci yang mengalami adiksi *game online* bertema kekerasan memiliki tingkat agresivitas yang relatif sedang yaitu sebanyak 52,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yaitu:

1. Bagi remaja pecandu *game online* bertema kekerasan

Remaja yang mengalami adiksi terhadap *game online* bertema kekerasan perlu mengerti tentang dampak serta bahaya yang dapat ditimbulkan akibat dari bermain *game* tersebut secara berlebihan. Mencari kegiatan yang lebih bermanfaat dan belajar untuk mengatur waktu dengan baik dapat membantu untuk



mengurangi waktu bermain *game online* dan menghindari adiksi terhadap *game* tersebut.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan subjek yang berbeda sebagai perbandingan dan diharapkan menambah jumlah responden agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Dan dalam penelitian berikutnya, selain dengan memberikan kuesioner kepada responden, peneliti dapat melakukan wawancara terstruktur agar mendapatkan data yang lebih komprehensif mengenai remaja yang mengalami adiksi terhadap *game online* khususnya yang bertema kekerasan. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan kriteria sampel yang lebih mudah dicari, seperti remaja yang bermain *game online* saja, lalu untuk mendapatkan subjek yang adiksi *game online* bisa menggunakan skrining melalui borang biodata sebelum mengisi skala.

3. Bagi orangtua atau orang dewasa

Orangtua sebaiknya mengontrol anak mereka yang masih usia remaja. Jangan terlalu membebaskan anak dalam bermain *game online*. Pilih *game* yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak usia remaja. Selain itu penting bagi orangtua untuk meluangkan waktu berkumpul bersama anak. Orangtua pun harus lebih memperhatikan perkembangan anak di sekolah.