

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di SMP N 5 Klaten” adalah sebagai berikut:

1. Rerata usia remaja di SMP N 5 Klaten yaitu 13,97 tahun dengan standar deviasi $\pm 0,443$ dan sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin laki-laki yaitu 55,6%.
2. Penggunaan *game online* responden di SMP N 5 Klaten sebagian besar menggunakan game online dengan kategori selalu yaitu 73,6%.
3. Perilaku Agresif responden di SMP N 5 Klaten sebagian besar mengalami perilaku agresif tinggi yaitu 63,9%.
4. Ada hubungan antara penggunaan game online terhadap perilaku agresif di SMP N 5 Klaten diketahui bahwa $p\text{ value} = 0,000$ berarti $p\text{ value} < 0,05$ sehingga ada hubungan penggunaan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Klaten.

B. Saran

1. Bagi Ilmu Keperawatan
Peneliti menyarankan kepada bidang keperawatan khususnya perawat yang bekerja di Rumah Sakit Jiwa untuk memberikan edukasi seperti leaflet, tentang perilaku agresif pada remaja salah satunya dengan mengurangi penggunaan game online.
2. Bagi institusi pendidikan
Peneliti menyarankan kepada institusi pendidikan untuk memberikan teori tentang perilaku agresif melalui mata pelajaran BK (Bimbingan Konseling) serta melarang murid untuk menggunakan *handphone* atau bermain *game online* saat pembelajaran di kelas berlangsung.
3. Bagi remaja
Peneliti menyarankan kepada remaja untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola perilaku agresif dan mengontrol diri, serta mengurangi atau membatasi penggunaan game online secara berlebih agar tidak terjadi kecanduan dalam menggunakan game online sehingga tidak mengganggu waktu belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan teori penelitian dengan variabel lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif dengan rancangan yang berbeda serta harus memperhatikan waktu penelitian agar responden dapat memahami isi kuesioner dengan baik sehingga meminimalisir kesalahan dalam pengisian kuisisioner.