

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data penelitian, secara umum penelitian ini memberikan Gambaran agresivitas pada pemain game online. Maka, dapat disimpulkan bahwa adanya perilaku agresif pada pemain game online berada pada kategori sedang dilihat dari hasil dari mean empirik subjek yang memiliki perilaku agresif sebesar 79,37%.

5.2 Saran

Berdasarkan Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini mengusulkan beberapa saran. Saran – saran ini diharapkan bisa berguna untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan judul yaitu, *Agresivitas pemain game online*.

1. Bagi subjek penelitian, pemain game online yang berperilaku agresif, diharapkan tidak mudah terpengaruh norma yang bersifat merugikan orang lain.
2. Bagi orang tua, sebaiknya orang tua perlu lebih memperhatikan atau memantau lebih dan berkomunikasi yang baik agar anak terhindar dari pengaruh lingkungan dan social media.
3. Bagi peneliti selanjutnya, meneliti perilaku agresif dengan kriteria subjek yang lebih beragam, seperti membandingkan game yang mengandung kekerasan atau permasalahan lainnya.