

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson *product moment* dengan menggunakan bantuan aplikasi komputer, maka dapat diketahui bahwa nilai r sebesar 0.218 dengan $p = 0.026$. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0.05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Jakarta. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin tinggi pula perilaku agresif. Sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* semakin rendah pula perilaku agresif.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian saya menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka perilaku agresif pada mahasiswa semakin meningkat, begitu juga sebaliknya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang nyata terhadap tingkat perilaku agresif pada mahasiswa psikologi UNJ. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihinya dapat mempengaruhi kecenderungan perilaku agresif nya. Penelitian saya dapat menjadi bahan bacaan atau referensi dalam penelitian selanjutnya tentang adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif

5.3. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti terhadap pihak terkait dan peneliti selanjutnya yaitu:

5.3.1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk memiliki kegiatan tambahan atau pengalihan untuk mengisi luang waktu selain bermain game online, disarankan untuk beristirahat ketika beberapa *game* yang dimainkan berakhir dengan kekalahan agar dapat menekan keinginan untuk memunculkan perilaku agresif. Mahasiswa disarankan untuk menyeimbangkan antara intensitas bermain *game online* dan kegiatan perkuliahan agar tidak terganggunya kegiatan perkuliahan. Walaupun *game online* yang bisa menjadi sarana rekreasi untuk menikmati waktu luang akan tetapi kegiatan perkuliahan harus tetap menjadi fokus utama.

5.3.2. Bagi Universitas

Bagi universitas disarankan untuk lebih sering mengadakan turnamen atau membantu memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti turnamen antar kampus yang saat ini banyak diadakan oleh pihak swasta berhubungan dengan *game online* dilihat dari banyaknya mahasiswa yang bermain *game online* di sekitar atau di luar kampus Universitas Negeri Jakarta agar menjadi motivasi lebih untuk mahasiswa dalam berpartisipasi di dunia kampus.

5.3.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti Selanjutnya diharapkan:

- a. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh yang jelas antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.
- b. Penelitian selanjutnya juga diharapkan meneliti hubungan atau pengaruh intensitas bermain *game online* berdasarkan jenis *game* dengan perilaku agresif.
- c. Dapat meneliti perbandingan tingkat intensitas bermain *game online* lebih spesifik berdasarkan jenis kelamin dan usia, sehingga mendapatkan gambaran lebih kaya mengenai intensitas bermain *game online* pada mahasiswa bukan hanya berdasarkan pada jumlah saja.
- d. Melakukan penelitian dengan populasi sampel yang lebih luas dan spesifik.

- e. Dapat dicari terkait variabel terikat lain seperti kontrol diri, prokrastinasi, motivasi belajar, dan lainnya untuk diteliti bersama dengan intensitas bermain *game online*.

