

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada remaja di MAN 2 Kabupaten Gorontalo dapat disimpulkan bahwa :

1. Kecanduan *game online* remaja di MAN 2 Kabupaten Gorontalo yaitu sebagian mengalami kecanduan *game online* ringan sebanyak 3 responden (4,8%) dan sebagian mengalami kecanduan *game online* sedang sebanyak 60 responden (95,2%).
2. Perilaku agresif remaja di MAN 2 Kabupaten Gorontalo yaitu sebagian mengalami perilaku agresif ringan sebanyak 1 responden (1,6%) dan sebagian yang mengalami perilaku agresif sedang sebanyak 62 responden (98,4%).
3. Terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di MAN 2 Kabupaten Gorontalo berdasarkan hasil uji statistic spearman rank dengan dengan nilai p value 0,000 ($< 0,05$). Hubungan positif dan memiliki korelasi kuat dengan nilai korelasi sebesar 0,613.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran :

1. Bagi Orang tua

Diharapkan bagi keluarga dalam hal ini mampu memberikan motivasi positif pada anak remaja dalam pembatasan bermain *game online*, seperti pembuatan jadwal kegiatan remaja

2. Bagi pihak sekolah

Sekolah dapat mengadakan kegiatan konseling dalam mengatasi perilaku agresif dengan tujuan untuk mendorong siswa untuk mencurahkan masalah yang dialami siswa, hal ini bertujuan agar dapat menemukan asal masalah sikap agresif, sehingga dapat menemukan jalan dalam memecahkan masalah

3. Bagi remaja

Remaja diharapkan bisa meluangkan waktu dengan aktifitas positif lain seperti berolahraga dan membaca agar dapat mengurangi durasi bermain *game online*

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi pertimbangan masukan dalam penelitian selanjutnya yang meneliti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja, serta dapat menambahkan beberapa variable terkait penyebab perilaku agresif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2015). *Fundamentals of Game Design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Andrita, A., Rondo, A. dan Wungouw, H. I. S. (2019) 'Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan', 7
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashidiq, K. (2019) 'Perilaku Agresif Siswa SMP : Studi Kasus Pada 2 Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pangadegan Purbalingga' *Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* pp. 131-153.
- Baron, Robert A., dan Byrne, (2013). *Social psikologi (psikologi sosial)*. Alih Bahasa: Dra Ratna Djuwita dkk. Jakarta: Erlangga.
- Delfabro & Griffiths, MD. (2010). Cognitive Behavior Therapy For Problematic thought Video Game Players: Conceptual Considerations And Practice Issues. *Journal Of Cybertherapy And Rehabilitation*
- Donsu, J. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Pustakabarupress. Yogyakarta.
- Entertainment Software Association of Canada. (2013). *Essential Facts about the Canadian Video Game Industry*. <http://theesa.ca/wpcontent/uploads/2015/08/Essential-Facts-2013-EN.pdf>, 18.
- Fatmawaty, (2017) 'Fase-fase masa remaja', VI(02), pp. 55-65 *Jurnal Reforma Vol. VI No. 02, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNISLA*
- Ferdiansa, G. and Neviyarni, S. (2020) "Analisis Perilaku Agresif Siswa", *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), pp. 8-12.
- Fitri, E., Erwinda, L. and Ifdil, I. (2018) 'Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling' *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6(2). Pp. 211-219.
- Fraldy Robert Mais, Sefti S.J Rompas, L.G. (2020) 'Kecanduan *game online* dengan insomnia pada remaja', *Jurnal keperawatan*, 8. Pp. 18-27
- Gentile, Lynder, dan Walsh. (2017). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of adolescence*. doi:10.1016

- Hardani, H. (2020) *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta : CV Pustaka ilmu.
- Heriyanto, T. (2009). “*Game online di Indonesia semakin subur*”.
- Hyun, G. J. et al. 2015. Risk Factor Associated With Online Game Addiction: A Hierarchy Model . *Journal of Computer in Human Behavior*, 48, 706–713.
- Janiwanti, B. & Pieter. H. Z. (2013). *Pendidikan Psikologi untuk Bidang: Suatu Teori dan Terapannya*. Rapha Publishing. Yogyakarta.
- Kartini, H. (2016). Hubungan konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 4 (4), 739-750.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet Gaming Addiction: Current Perspectives*. *Psychology Research and Behavior Management*. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Laura A, King. (2015). *Psikologi umum*. Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika
- Lastri, S., Hayati, E. and Nursyifa, A. (2020) Dampak kenakalan remaja untuk meningkatkan kesadaran dari bahaya kenakalan remaja bagi masa depan, *Jurnal Loyalitas Sosial : Journal of Community Service in Humanities and Social Sciences*.
- Lee, J.E. (2011). A Case Study Of Internet Game Addiction. *Journal Of Addiction Nursing*. 22 : 208-21
- Lestari, M. A. Y. U. (2018) ‘Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan’
- Lukmana, dan Ibnu. (2016). Hubungan Frekuensi Menonton Tayangan Kekerasan Di Televisi Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Di SD Galahombo 1.
- Ma’rifatul Laili, F., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*.
- Mappeleo, Akbar (2009). ‘Adiksi Kecanduan *Game online* dan Pencegahannya’. 4(1). p. 30
- Myers, David G. (2015). *Social Psychologi (psikologi sosial)*. Alih Bahasa: Aliya Tussyani, dkk. Jakarta: Salemba Humanika.

- Netrasari, E. (2015). *Studi kasus perilaku agresif remaja di pondok pesantren*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling.
- Newzoo. (2018). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/global-gamesmarket-report> . Diakses pada 18 februari 2020.
- Nisrinafatin (2020) “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Edukasi Counseling*, 4(1), p. 28
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Notoadmojo, S. 2012. *Metode Penelitian Kesehatan*. PT.Rineka Cipta. Jakarta.
- Nurdilla, N. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007>. Diakses pada 18 februari 2020.
- Nursalam, 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. SalembaMedika.
- Potter, & Perry. (2015). *Fundamental of Nursing*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pranindhita, B. R (2020) Meningkatkan Kecerdasan Emosional Remaja Melalui Layanan Bibliotherapy. *Journal Of Education, Psycology and Counseling*, 2(2), 22-30
- Pratiwi, P. C. (2015). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*.
- Pratama, R., Syahniar, S., & Karneli, Y. (2016). *Perilaku agresif siswa dari keluarga broken home*. *Konselor*, 5(4).
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID : Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. 2010. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–277.
- Restu, Y., Yusri. (2013). *Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah*. Jurnal
- Santrock J W. (2013). *Adolescence (perkembangan remaja)*. Erlangga. Jakarta
- Sarwono, S,W. (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Satria, Rivo Armanda. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD kelas 2 cupak tengah pauh kota padang. *E-journal Unand*. /article/view/228.diakses tanggal 18 desember 2018.

- Setiawan, H. S (2018) “Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjong Barat 07 Jakarta”, *Faktor Exacta*, 11(2), p. 146
- Shao, A., Liang, L., Yuan, C., & Brian, Y. (2014). *A Latent Class Analysis of Bullies, Victims and Aggressive Victims in Chinese Adolescence : Relations with Social and School Adjustments*.
- Soeli, Y. M. *et al.* (2019) ‘Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Perilaku Kekerasan Pada Remaja’, *Jambura Nursing Journal*, 1(2), pp. 85-95. Doi : 10.37311/jnj.v1i2.2511.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Sujarweni, V. M. 2014. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Gava Media. Yogyakarta
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Smartphone (*Mobile Online Games*) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodad, 3(2).
- Weinstein, A. M. (2012). *Computer And Video Game Addiction – A Comparison Between Game Users And Non Game Users. The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- World Health Organization. (2018). *Inclusion Of “Gaming Disorder” in ICD-11*. <https://www.who.int> .
- Wulandari, A. (2018). Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2, 39-43
- Young, K. (2014). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy*, 37, 355- 372.
- Yunalia, E. M. and Eika, A. N. (2020) ‘Perilaku Agresif pada remaja di sekolah menengah pertama’, 4(1), pp. 38-45