

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Tidak semua Game online sangat berdampak terhadap perilaku negatif remaja, hanya saja ada sebagian yang berpengaruh yaitu seperti, lupa waktu, berbohong, kurangnya kepatuhan terhadap orang tua demi bermain game, tidak baiknya perilaku ketika di masyarakat seperti perilaku verbal yaitu suka mengolok-olok teman yang kalah bermain game, kurang percaya diri, dan merampas barang orang lain guna bermain game.
2. Faktor yang mempengaruhi adalah faktor internal dan eksternal, adapun dari faktor internal yaitu Krisis identitas artinya Perubahan biologis dan sosiologis pada diri remaja memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi. Pertama, terbentuknya perasaan akan konsistensi dalam kehidupannya. Kedua, tercapainya identitas peran. Sedangkan dari factor eksternal yaitu control diri yang lemah, Keluarga dan Perceraian orangtua, tidak adanya komunikasi antar anggota keluarga, atau perselisihan antar anggota keluarga bias memicu perilaku negative pada remaja serta ajakan dari teman atau lingkungan sekitar.
3. Terdapat dampak game online terhadap perilaku negatif remaja. Hal ini ditunjukkan dengan uji t antara variabel X terhadap Y adalah signifikan dengan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu 6,01 lebih besar dari 1,701.

Untuk melihat seberapa besar dampak game online terhadap perilaku negatif remaja maka dilakukan dengan perhitungan determinasi di dapati pengaruhnya sebesar 56,4%, dan sisanya 43,6 disebabkan faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

## 5.2 Saran

Game online tidak baik bagi kelangsungan generasi muda sekarang ini. Sebagian besar perilaku remaja berubah dikarenakan game online. Untuk itu penulis memiliki kritik dan saran sebagai berikut :

1. Untuk orang tua lebih mengontrol aktivitas anaknya diluar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak diluar batas, dan perhatian yang cukup tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas. Selain itu orang tua harus meluangkan waktu untuk berkumpul bersama anak, memperhatikan perkembangan anak di sekolah serta mengenali teman-teman mereka.
2. Bagi remaja hendaknya menyadari bagaimana waktu amat berharga sehingga harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Pengurangan waktu bermain game hendaknya bisa dilakukan remaja secara perlahan-lahan.
3. Bagi remaja hendaknya menggunakan game online bukan sebagai ajang taruhan tetapi remaja menggunakan gae online saat dirinya merasakan penat/stres dari pelajaran-pelajaran sekolah.