

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran mengenai pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

5.1 Kesimpulan

Pada bab-bab yang sudah dibahas sebelumnya, telah menghasilkan data dari hasil penelitian, maka dari itu penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa:

1. Intensitas bermain game PUBG berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja. Diketahui nilai Sig. dari pengaruh intensitas bermain game PUBG (X1) terhadap perilaku agresif verbal remaja (Y) memiliki nilai sebesar $0,000 < 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa H1 diterima yang artinya terdapat pengaruh X1 terhadap Y. Maka, dapat dikatakan bahwa intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja memiliki pengaruh. Dapat dikatakan bahwa teori *social learning* terbukti pada pengaruh intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja.
2. Pengawasan orang tua tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja. Diketahui nilai Sig. dari pengaruh pengawasan orang tua (X2) terhadap perilaku agresif verbal remaja (Y) memiliki nilai sebesar $0,811 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh X2 terhadap Y. Maka, dapat dikatakan bahwa pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja tidak memiliki pengaruh. Dapat dikatakan bahwa teori *parental mediation* tidak terbukti pada pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

3. Intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja. Diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,289 dimana hal ini memiliki arti dimana pengaruh dari variabel intensitas bermain game PUBG (X1) dan pengawasan orang tua (X2) secara simultan terhadap variabel perilaku agresif verbal remaja (Y) yaitu sebesar 28,9%. Teori dari *social learning* terbukti pada intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja. Sedangkan, untuk teori *parental mediation* tidak terbukti pada pengaruh intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja, dikarenakan terdapat faktor lain diluar dari pengawasan orang tua pada timbulnya perilaku agresif verbal remaja.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ditemukan di lapangan mendapatkan kesimpulan. Berikut adalah saran dari peneliti ajukan untuk orang tua dan penelitian selanjutnya:

5.2.1 Bagi Orang Tua

1. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pengawasan orang tua tidak berpengaruh pada perilaku agresif verbal pada remaja. Maka dari itu, walaupun tidak terdapat pengaruh pengawasan orang tua yang membuat perilaku agresif verbal pada remaja, maka dari itu sebagai orang tua dapat menerapkan pembentukan karakter bagi anak remaja yang sesuai dengan sikap dan sifat. Hal tersebut bertujuan agar anak remaja dapat memahami dan meresapi pemahaman baik dan benar sesuai norma yang diberikan oleh orang tua sebagai pendidikan dalam keluarga.
2. Orang tua juga bisa menerapkan kedekatan yang baik pada anak remaja. Dikarenakan remaja adalah masa peralihan dari anak menuju ke dewasa. Peralihan yang terjadi pada remaja

berkembang pesat secara fisik, psikologis, dan intelektual. Ketika anak beranjak ke dewasa, orang tua harus bisa membimbing anak remaja yang sesuai dan memahami karakteristiknya. Hal tersebut dilakukan, agar anak remaja dapat merasa nyaman dalam lingkup keluarga, sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi anak remaja.

5.2.2 Akademis

Penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi berkembangnya penelitian dalam bidang ilmu komunikasi, selain itu dapat memberikan referensi bagi penelitian sejenis yang berfokus pada pengaruh intensitas bermain game dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan menggunakan teori *social learning* dan *parental mediation*.

5.2.3 Praktis

Penelitian ini bisa memberikan referensi bagaimana dalam memberikan pengetahuan mengenai pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja. Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi orang tua dalam meningkatkan komunikasi dan pendampingan orang tua dalam keluarga pada saat tumbuh kembang psikologis remaja agar mengurangi pengaruh perilaku agresif verbal.

5.2.4 Sosial

Penelitian ini dapat memberikan dampak positif pada pengurangan angka kekerasan agresi verbal. Terutama pada intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua pada anak remaja. Dengan adanya penelitian ini, orang tua dapat memberikan pengawasan pada anak remaja dengan lebih baik dan bijak dalam mengatur penggunaan smartphone untuk kegiatan bermain game. Pada hal ini, penelitian ini dapat bermanfaat dalam

mengurangi sikap dan sifat negatif dari perilaku agresif verbal pada orang lain.

5.2.5 Penelitian Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat lebih fokus lagi di topik yang sama, tetapi dengan perbedaan dari populasi seperti perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin perempuan., umur yang berbeda, dan lebih fokus pada target yang ingin di sasar seperti skala umur yang lebih kecil. Untuk mengetahui lebih jelas dari perbedaan jenis laki-laki dan perempuan mengenai perilaku agresif verbal. Dengan adanya penelitian tersebut, dapat menghasilkan penelitian yang lebih baru dan segar. Selain itu tidak hanya di kasus game PUBG sendiri, melainkan ke game populer lainnya dan permasalahan sosial yang baru dan berkembang.