

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, model regresi yang mencakup terpaan live stream TikTok gaming (X1) dan intensitas komunikasi peer group (X2) signifikan secara statistik dalam menjelaskan variasi perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox, dengan nilai $F(2,98) = 28,653$ dan $p < 0,001$. Model memiliki nilai Adjusted R Square sebesar 0,356, yang berarti bahwa sebesar 35,6% variasi skor perilaku verbal agresif dapat dijelaskan oleh kedua prediktor setelah memperhitungkan jumlah variabel dalam model.

Secara parsial, terpaan live stream TikTok gaming berasosiasi positif dan signifikan dengan perilaku verbal agresif ($B = 0,443$; $\beta = 0,318$; $t = 3,958$; $p < 0,001$), demikian pula intensitas komunikasi peer group yang berasosiasi positif dan signifikan dengan perilaku verbal agresif ($B = 0,751$; $\beta = 0,517$; $t = 6,439$; $p < 0,001$).

Berdasarkan nilai Standardized Beta, intensitas komunikasi peer group memiliki asosiasi relatif yang lebih kuat dengan perilaku verbal agresif dibandingkan terpaan live stream TikTok gaming dalam model penelitian ini. Temuan tersebut konsisten dengan Social Learning Theory yang menempatkan lingkungan media dan sosial sebagai sumber model perilaku yang dapat diamati. Namun, penelitian ini tidak mengukur secara langsung proses atensi, retensi, reproduksi, reinforcement, maupun internalisasi. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan pola hubungan yang konsisten dengan teori, bukan membuktikan mekanisme kausal pembelajaran sosial. Interpretasi hasil penelitian juga perlu

dibatasi dengan mempertimbangkan desain penelitian yang bersifat cross-sectional, penggunaan instrumen self-report, serta teknik non-probability purposive sampling yang digunakan dalam penelitian.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

1. Penelitian mendatang dapat mengembangkan model penelitian dengan memasukkan sejumlah variabel lain yang kemungkinan turut berkontribusi terhadap munculnya perilaku verbal agresif pada remaja. Beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan antara lain pola pengawasan dari orang tua, tingkat kecanduan terhadap game, serta karakteristik kepribadian masing-masing individu. Hal tersebut relevan untuk diperhatikan mengingat hasil penelitian menunjukkan nilai Adjusted R Square sebesar 35,6%, sehingga model yang digunakan baru mampu menjelaskan sebagian variasi perilaku verbal agresif. Dengan demikian, sebesar 64,4% variasi lainnya masih berkaitan dengan faktor-faktor di luar variabel yang dianalisis dalam penelitian ini.

2. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain longitudinal atau panel, dan apabila memungkinkan desain eksperimen, untuk memperoleh bukti temporal yang lebih kuat. Penggunaan sampel yang lebih luas atau *probability sampling* juga dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kemampuan generalisasi. Terkait hal ini, penelitian berikutnya disarankan menggunakan *margin of error* yang lebih kecil, misalnya 5%, dengan ukuran sampel yang lebih besar, mengingat penelitian ini menggunakan *margin of error* sebesar 10% sehingga tingkat presisi estimasi

terhadap populasi masih tergolong longgar. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan *multi-method* atau data perilaku, seperti log penggunaan, observasi, atau *multi-informant*, untuk mengurangi ketergantungan pada *self-report*. Pengujian mediator atau moderator juga dapat dilakukan secara eksplisit untuk memahami mekanisme hubungan antarvariabel.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terpaan live stream TikTok gaming dan intensitas komunikasi peer group sama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox, upaya pencegahan perlu memperhatikan kedua aspek tersebut. Meskipun demikian, intensitas komunikasi peer group menunjukkan koefisien regresi yang lebih besar dibandingkan terpaan live stream TikTok gaming, sehingga interaksi dalam kelompok teman sebaya dapat menjadi salah satu aspek yang perlu memperoleh perhatian lebih dalam pendampingan remaja.

Orang tua dan pendidik disarankan untuk memberikan pendampingan terhadap aktivitas digital remaja secara lebih menyeluruh, baik dalam mengonsumsi konten live stream gaming maupun dalam berinteraksi dengan kelompok teman sebaya. Pendampingan tidak hanya diarahkan pada pembatasan durasi penggunaan media, tetapi juga pada kemampuan remaja dalam menyaring dan memahami perilaku komunikasi yang mereka temui dalam konten gaming serta lingkungan pertemanan digital.

Sekolah dan lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan edukasi mengenai komunikasi yang sehat, etika berinteraksi di ruang digital, serta literasi digital ke dalam program bimbingan dan konseling maupun kegiatan

ekstrakurikuler. Edukasi tersebut dapat membantu remaja mengenali bentuk-bentuk komunikasi verbal agresif dan memahami dampaknya terhadap orang lain.

Selain itu, penyedia platform seperti Roblox dan TikTok disarankan untuk terus memperkuat fitur moderasi bahasa serta mekanisme pelaporan terhadap konten atau interaksi yang mengandung perilaku verbal agresif. Upaya tersebut dapat mendukung terciptanya lingkungan digital yang lebih aman bagi remaja, baik ketika mengonsumsi konten gaming maupun ketika berinteraksi dengan pengguna lain.