

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada variabel *self concept* dan *locus of control* terhadap agresivitas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh antara *self concept* terhadap agresivitas remaja pemain *game online* di Kota Bandung
2. Terdapat pengaruh antara *locus of control* terhadap agresivitas remaja pemain *game online* di Kota Bandung
3. Terdapat pengaruh *self concept* dan *locus of control* terhadap agresivitas remaja pemain *game online* di Kota Bandung

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi remaja pemain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian disarankan bagi remaja pemain *game online* untuk dapat memanfaatkan waktu yang dimiliki dengan kegiatan positif lainnya seperti melatih *soft skill* dan *hard skill*, mampu manajemen waktu dengan baik sehingga waktu bermain *game online* lebih sedikit dan dimainkan hanya untuk *refreshing* saja. Selain itu remaja disarankan untuk mampu memahami kelebihan dan kekurangan yang dimiliki olehnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian disarankan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini mengenai *self concept*, *locus of control*, dan agresivitas dapat menghubungkan dengan variabel lain maupun dengan sampel yang berbeda.