

## BAB V

### KESIMPULAN, REKOMENDASI, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai hubungan perilaku agresif dari dampak bermain *game online* pada kesejahteraan psikologi anak, dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai korelasi yang lemah dengan sikap agresif dan juga kesejahteraan psikologis anak. Lain halnya dengan sikap agresif dan kesejahteraan psikologis yang mempunyai korelasi yang kuat pada penelitian ini. Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis bukan pada skala anak dalam bermain *game online*, namun yang dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis adalah sikap agresif anak.

Penelitian ini tidak dapat menghasilkan korelasi yang signifikan pada sikap agresif dengan bermain *game online*, meskipun demikian beberapa penelitian membuktikan bahwa *game online* dapat mempengaruhi sikap agresif anak apabila mencakup pada skala waktu bermain, genre permainan, *game* yang kurang relevan dengan usia anak, dan dalam pengawasan orang tua atau tidak. Selain itu sikap agresif pun dapat dipengaruhi tidak hanya oleh game. Maka dalam penelitian ini pemicu sikap agresif anak bukan dari *game* melainkan dari aspek lainnya.

#### 5.2 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti berkaitan dengan hal yang sudah diteliti yakni:

1. Bagi orang tua

orang tua diharapkan dapat membatasi anak dalam bermain *game online*, dan saat anak bermain *game online* tetap dibawah pengawasan dari orang tua. Serta orang tua di harapkan dapat mengontrol emosi saat di depan anak, tontonan dalam gadget pun di harapkan sangat diperhatikan oleh orang tua, dan orang tua di harapkan mampu membantu anak dalam mengelola

emosinya. Orang tua juga di harapkan mampu untuk melibatkan anak dalam mengambil sebuah keputusan.

## 2. Bagi guru

Guru memiliki peran penting bagi anak saat di sekolah, guru di harapkan memberikan kegiatan yang dapat menstimulus anak untuk melatih mengelola emosi anak, dan mengajarkan kemandirian, mengajarkan anak untuk memiliki hubungan yang baik dengan teman, dan memberikan apresiasi dalam setiap pencapaian anak saat di sekolah.

## 3. Bagi penelitian selanjutnya

- 1) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti aspek yang lebih luas lagi, karena keterbatasan pada penelitian ini memiliki pembahasan yang tidak sempurna dan kurang memiliki hasil yang maksimal.
- 2) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang berfokus pada anak.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki beberapa point dalam keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian, besar harapan penulis bagi peneliti selanjutnya dapat melengkapi kekurangan dalam penelitian ini. Berikut ini kekurangan dalam penelitian:

1. Pada penelitian ini memiliki sumber data yang lemah.
2. Pada penelitian ini tidak di kelompokkan pada skala rendah, sedang, dan tinggi pada intensitas bermain *game online* pada anak.
3. Pada penelitian ini kurang tepat pada sampel penelitian.
4. Hal-hal yang tidak diketahui oleh peneliti seperti suasana hati responden pada saat pengisian angket, hal ini dimungkinkan dapat mempengaruhi jawaban yang diberikan oleh responden.