

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berikut ini kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan, termasuk tahap analisis data dan pengujian hipotesis:

1. Ada pengaruh adiksi bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi adiksi bermain *game online*, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun.
2. Ada pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri, maka semakin rendah perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara adiksi bermain *game online* dan kontrol diri terhadap perilaku agresif pada generasi Z di MAN 4 Madiun sebesar 27,6% sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar kedua variabel tersebut.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam pengembangan kajian serupa, khususnya yang berkaitan dengan perilaku agresif pada remaja.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih bijak dalam mengelola waktu dan aktivitas bermain *game online*. Siswa juga perlu meningkatkan kemampuan kontrol diri, khususnya dalam mengelola emosi, agar dapat menghindari perilaku agresif.

3. Bagi Guru BK

Guru BK dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk memberikan layanan konseling, khususnya dalam menangani perilaku agresif.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan wadah kegiatan positif bagi siswa agar mereka dapat menyalurkan energi dan emosi secara sehat.