

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh *game Online* dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Pungging Mojokerto” dapat disimpulkan bahwa:

1. Intensitas penggunaan game online siswa SMP Negeri 1 Pungging dapat diketahui dari nilai t hitung $8,021 > t$ tabel $1,978$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti ada pengaruh X_1 (*game online*) terhadap Y (perilaku agresif).
2. Pola asuh orang tua siswa SMP Negeri 1 Pungging dapat diketahui dari nilai t hitung $2,030 > t$ tabel $1,978$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_2 diterima yang berarti ada pengaruh X_2 (pola asuh orang tua) terhadap Y (perilaku agresif)..
3. Ada pengaruh positif yang signifikan antara intensitas game online dan pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging Mojokerto. Data tersebut dapat dikatakan signifikan dan berpengaruh karena nilai F hitung $84,674 > F$ tabel $3,07$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima yang berarti ada pengaruh X_1 (*game online*) dan X_2 (pola asuh orang tua) terhadap Y (erilaku agresif) secara simultan. Dan koefisien determinasi nilai R Square $0,573$, yang berarti bahwa pengaruh variabel X_1 dan X_2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar $57,3\%$

B. Saran

Agar kualitas dan kepedulian kita semakin meningkat, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua

Agar memberikan pengawasan saat berada di rumah supaya anak tidak melalaikan kewajibannya untuk belajar dan beribadah serta anak merasa tidak sendirian karena diperhatikan.

2. Bagi lembaga pendidikan

Hendaknya lembaga pendidikan mengadakan kegiatan yang menarik dan lebih menyenangkan guna meminimalisir anak dalam bermain.

3. Bagi siswa

Hendaknya memiliki skala prioritas agar semua kegiatan dapat terlaksana.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Agar bisa menjadi bahan referensi untuk penulis melakukan penelitian dengan mempertimbangkan hasil penelitian yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, B. (2020, Maret 9). *Jawa Pos*. Retrieved from <https://www.jawapos.com/lifestyle/09/03/2020/remaja-bunuh-balita-ini-5-cara-tangani-anak-dengan-perilaku-agresif/>.
- Al-Munajjid, M. S. (2016). *Bahaya Game*. Solo: PT Aqwan Media Profetika.
- Amalia, P. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah, Vol. 2 No. 3*.
- Amin, A. (2014). *Al-Qur'an Qudus Terjemah*. Kudus: Mubarojahtan Thoyyibah.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arosyid, H. (2019). Pengaruh Game Online dan Instagram Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa GSD UMS. *Artikel, 7*.
- Deviandri, M. (2012). Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal*.
- Dewi, N. P. (2016). Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style). *Jurnal Psikologi Udayana, Vol. 03 NO. 01*.
- Djamarah, S. B. (2017). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fam, G. (2010). *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game Online*. (M. solahudin, Penyunt.) Yogyakarta: Leutika.

- Fauziah, Y. C. (2015). Keharmonisan Keluarga dan Kecenderungan Bererilaku Agresif Pada Siswa SMK. *Jurna Empati, Vol. 04 No. 01*.
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah , Vol. 9 No. 1*.
- Febrina, C. L. (t.thn.). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas s.
- Febriyani, R. D. (t.thn.). Pengaruh pola asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anaka di SD Negeri Jamblangan.
- Haqq, T. A. (2015). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivita Remaja. 33.
- Irwanto, Z. (2017). Perilaku Agresif dan Penanganannya Melalui Konseling Islami. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Vol. 03 No 1*.
- Jabbar, T. N. (2014). Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja .
- Janie, D. N. (2012). *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda Dengan SPSS*. Semarang: Semarang Unversity Press.
- Kemendikbud. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V.
- Laili, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online ada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK, Vol. 05 No. 01*.
- Munawwir, M. (2016). Dampak Perbedaan Pola Asuh Terhadap Perlaku Agresif Remaja di SMA 5 Peraya . *Artikel* .

- Musthafa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak.
- Nurlaela. (t.thn.). Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. 95.
- Perdana. (2020, Februari 19). *Jawa Pos*. Retrieved from <https://www.jawapos.com/jabodetabek/08/02/2020/diduga-idap-gangguan-jiwa-karena-game-online-anak-tusuk-ibu-kandung/>.
- Putra, B. P. (2008). *Kamus Lengkap 85 Milyar Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris*. Surabaya: Karya Utama.
- Raharjo, M. T. (2020, Januari 30). *Jawa Pos*. Retrieved from <https://radarjombang.jawapos.com/read/2020/01/30/177119/bolos-demi-main-game-online-di-warkop-sejumlah-pelajar-digerebek>.
- Rahayu, L. P. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tuan dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja SMP Negeri 27 Samarinda. *e-journal, Vol. 6 No. 2*.
- Rohman, K. (2018). Agresivitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan dan Anak, Vol. 02 No. 01*.
- Saputri, M. R. (2014). Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang tua Pada Siswa Kelas IX SMK N 3 Yogyakarta.
- Saputri, M. R. (2014). Perbedaan perilaku Agresif Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif. *Jurnal Informasi, Vol. 16 No. 3*.

Syam, P. A. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol. 02 NO. 03*.

Syamaun, N. (2019). *Dampak Pola Asuh Orang Tua & Guru Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz .

Utomo, A. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Surakarta. *Naskah Publikasi*.

Wafiya, A. (2017). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Skripsi*.

Yuniarto, R. k. (2018). *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R*. Depok: Prenada Media Group.