

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan judul "pengaruh kecanduan *game online* terhadap *trash talking* siswa kelas 8 SMP gedeg Mojokerto" cepat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini sesuai hasil yang telah dijabarkan di atas menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa kelas 8 SMP Mojokerto berada pada rata-rata 52,59 yang berarti tingkat kecanduan *game online* berada pada tingkat sedang. Dapat dikatakan sedang karena rerata pada kriteria skor 47-73. Skor tertinggi dari presentasi indikator pada kategori kecanduan game ini adalah 61% dengan indikator mengalami kesulitan untuk mengatur waktu ketika mereka bermain game.
2. Untuk perilaku *trash talking* pada siswa SMP gedeg swasta Mojokerto juga berada pada kategori yang sedang. Dengan nilai rata-rata sebesar 53,24 maka dikatakan sedang. Dapat dikatakan sedang karena pada tabel kriteria sekolah berada pada rerata 38-59. Skor tertinggi yang mempengaruhi *trash talking* berdasarkan presentasi berindikator yaitu suka memprovokasi atau mengajak orang lain untuk melakukan hal buruk yang berada pada skor 70%. Hal ini dikarenakan memang adanya komunikasi antara pemain satu dengan pemain lain secara online dan bisa membuat mereka terpengaruh untuk melakukan *trash talking*.

3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis statistik yaitu ada pengaruh positif signifikan variabel kecanduan *game online* terhadap *trash talking* SMP gedeg swasta Mojokerto, dikatakan ada pengaruh karena tingkat signifikasinya adalah 0,00 yang berarti kurang dari 0,05 dan mendapatkan persamaan regresi  $y = 36,907 + 0,311x$ . Yang berarti dapat disimpulkan bahwa jika semakin tinggi kecanduan *game online* pada seseorang maka juga akan semakin tinggi *trash talking*. Pengaruh kecanduan game terhadap *trash talking* yaitu sebesar 21,6% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lain.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah diperoleh dengan adanya data-data yang telah diambil dari lapangan pada dasarnya penelitian ini berjalan dengan baik meskipun masih ada kekurangan pada penelitian ini. Peneliti bermaksud ingin memberikan saran yang mudah-mudahan bisa bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, sarannya yaitu sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian tentang kecanduan *game online* dan *trash talking* sebaiknya lebih mempertimbangkan faktor-faktor yang lain yang dapat mempengaruhi perilaku *trash talking*. Selain mencari faktor lain peneliti selanjutnya sebaiknya juga melakukan penelitian intervensi untuk bisa mengurangi adanya kecanduan *game online* dan *trash talking*.

## 2. Untuk lembaga pendidikan

Perlu adanya pengawasan dan edukasi terkait dengan indikator-indikator yang mempunyai nilai yang tinggi yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* dan *trash talking*. Membekali siswa-siswanya untuk mengembangkan kebiasaan bermain yang sehat dan komunikasi yang lebih baik.