

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu deskripsi perilaku agresif remaja yang mengalami kecanduan internet di Upt Rehabilitasi Sosial Anak Nakal Dan Napza Di Surabaya, mengacu pada fokus penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari lima anak didik yang menjadi subyek pada penelitian ini, mereka memberikan gambaran bahwa internet adalah sebuah fasilitas yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Internet bagi mereka sangat penting. Mereka bisa mengakses apapun didalamnya, mulai dari berita, musik, video, sosial media, game online, bahkan sarana untuk mencari uang, tak heran jika mereka rela menghabiskan banyak waktu dan biaya untuk bermain dengan internet. Adapun proses kecanduan internet adalah adanya berbagai fitur yang disediakan internet atau pemilik *website* karena semua informasi baik berita, hiburan, perdagangan, dan game yang ada di dalamnya, dan hal itu sudah menjadi bagian dalam kehidupan mereka, ketika berselancar atau *googling* mereka akan merasa “ketagihan” karena akan tertarik untuk mencari dan membuka tab baru mulai dari akses gambar, video, dan informasi serta *game online* yang akan menyebabkan mereka semakin masuk ke dunia maya dan mengabaikan dunia nyata.

2. Gambaran perilaku agresif anak didik di UPT Rehabilitasi Sosial Anak Nakal Dan Napza dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki agresif secara fisik maupun verbal. Dalam bentuk fisik mereka akan menyerang atau memukul jika ada orang yang mengganggu, subyek juga bisa meminta bantuan orang lain yang mengganggu ketika bermain internet. Karena pada usia remaja ini subyek tidak terlalu memikirkan dampak yang akan terjadi atas perbuatan yang dilakukan.

B. Saran

1. Saran bagi subyek penelitian

Saran bagi subyek penelitian ini tentunya adaah berusaha untuk mengatur waktu bermain internet seminimal mungkin. Karena didalam internet mencakup berbagi fitur yang muda untuk diakses. Tidak menutup kemungkinan para subyek akan “ketagihan” saat browsing atau *game online*, untuk itu para subyek disarankan untuk mengurangi waktu berinternet dan tidak terlalu memikirkan, karena sejatinya game online hanya sebuah permainan.

2. Bagi pihak UPT rehabilitasi sosial anak nakal dan napza surabaya

Bagi pihak UPT rehabilitasi sosial anak nakal dan napza tentunya lembaga lebih ada pengaturan jadwal yang jelas, memperbaiki fasilitas yang ada, menambah fasilitas olah raga dan keterampilan, serta perpustakaan yang memadai.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya apabila tertarik untuk melakukan penelitian serupa, hendaknya ada intervensi yang bisa di berikan kepada para subyek, seperti

memberikan game edukasi, permainan kelompok dan kesibukan yang lebih positif dalam bermain internet. Selain itu untuk peneliti selanjutnya juga bisa dengan karakteristik yang sama, misalnya keadaan ekonomi keluarga yang sama, jenjang pendidikan anak yang sama dan pelayanan yang sama. Dari hasil penelitian itu dapat dibandingkan hasilnya antara satu anak didik dengan anak didik dengan angkatan yang baru.