

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian, bahwa :

1. Tingkat *Internet gaming addiction* di SMPN 14 Banjarmasin

Tingkatan *Internet gaming addiction* pada siswa SMPN 14 Banjarmasin mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 42 siswa (71,2%). Sebanyak 9 siswa (15,3%) berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa (13,6%) berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan sedang dalam hal keterlibatan terhadap *game online*, namun tetap ada sebagian kecil yang menunjukkan gejala kecanduan tinggi.

2. Tingkat Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin

Tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin juga didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 40 siswa (67,8%). Sementara itu, sebanyak 8 siswa (13,6%) berada pada kategori tinggi, dan 11 siswa (18,6%) berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku agresif cukup umum terjadi di kalangan siswa, meskipun sebagian besar masih dalam taraf sedang.

3. Korelasi *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara *Internet gaming addiction* dan agresivitas dengan nilai

korelasi $r = 0,415$ dan nilai signifikansi $p = 0,001$ ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sedang antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada siswa. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan seorang siswa terhadap *game online*, maka semakin besar pula kecenderungannya untuk menunjukkan perilaku agresif. Meskipun kekuatan hubungan ini berada pada tingkat sedang dan bukan tergolong kuat, namun secara statistik hubungan tersebut signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Internet gaming addiction* merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMPN 14 Banjarmasin, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat lebih aktif dalam mengawasi dan membimbing siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan bermain *game online*. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah melalui layanan bimbingan konseling secara berkala, serta mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik agar siswa lebih tertarik melakukan aktivitas positif. Kerja sama dengan orang tua juga penting dilakukan agar pemantauan terhadap perilaku siswa dapat berlangsung secara berkesinambungan, baik di sekolah maupun di rumah.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua memiliki peran lebih dalam mengawasi penggunaan gadget dan waktu bermain *game* anak-anak mereka. Membuat aturan waktu bermain, membatasi akses ke jenis permainan tertentu, serta mengajak anak terlibat dalam kegiatan keluarga atau sosial yang positif bisa menjadi alternatif dalam mencegah anak dari kecanduan. Komunikasi terbuka dan hubungan emosional yang kuat antara orang tua dan anak juga penting untuk mengarahkan anak pada aktivitas yang lebih sehat.

3. Bagi Siswa

Para siswa sebaiknya mulai menyadari bahwa bermain *game* secara berlebihan bisa berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan, termasuk prestasi belajar dan hubungan sosial. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk mulai belajar mengatur waktu, memilih hiburan yang sehat, serta mengembangkan hobi atau keterampilan baru yang lebih bermanfaat bagi masa depan mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan dari sisi jumlah responden dan ruang lingkup lokasi. Untuk itu, peneliti mendatang disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar serta melakukan studi di lokasi berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasi lebih luas. Selain itu, menambahkan variabel lain seperti kontrol emosi, dukungan sosial, atau gaya pengasuhan orang tua juga dapat memperkaya pemahaman terhadap faktor-faktor yang berpengaruh terhadap agresivitas siswa.

Kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif juga dapat menjadi pilihan untuk menggali data secara lebih mendalam.