

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Perilaku Bermian *video game* pelajar SMP 9 padang adalah Kelas VII frekuensi bermain *video game* paling banyak 1-2 kali seminggu sebanyak 16 pelajar dengan durasi bermain *video game* <1 jam sehari. Kemudian kelas VIII frekuensi bermain *video game* paling banyak 1-2 kali seminggu sebanyak 14 pelajar dengan durasi bermain *video game* 3- 5 jam sehari, dan Kelas IX frekuensi bermain *video game* paling banyak 1-2 kali seminggu sebanyak 14 pelajar dengan durasi bermain *video game* 3-5 jam sehari.
2. Perilaku Agresif yang paling sering dilakukan oleh pelajar SMP 9 ini adalah berkata – kata kasar. Dan yang paling sedikit adalah perilaku menaruh rasa dendam pada orang lain.
3. Terdapat pengaruh perilaku bermain *video game* berunsur kekerasan (X) terhadap perilaku agresif pelajar (Y) dimana pengaruh yang ditimbulkan tersebut sebesar 31,4%. Sedangkan, sisanya sebesar 68,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak peneliti teliti pada penelitian ini. Menurut penelitian lain yang mempengaruhi perilaku agresif pelajar adalah pertemanan, perhatian orang tua, pengaruh lingkungan di sekitarnya.

5.2. Saran

1. Hendaknya pihak sekolah lebih sering mengadakan razia di sekolah agar pelajar lebih terkontrol dalam proses belajar mengajar.
2. Pihak sekolah sebaiknya menghimbau anak-anak untuk tidak bermain *video game* berunsur kekerasan secara berlebihan atau terus menerus serta mengajak orangtua untuk turut serta dalam mengawasi segala aktivitas anak.
3. Diharapkan adanya kerjasama dengan guru di sekolah dengan orang tua di rumah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa.
4. Diharapkan adanya peran tokoh agama dalam memberikan nasehat kepada pelajar dalam mengontrol perilaku agresif pelajar
5. Bagi peneliti selanjutnya, di sarankan untuk meneliti secara cermat dan melihat adanya kemungkinan adanya perilaku agresif lain dan tidak terfokus pada penelitian ini saja sebagai acuannya.

