

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain video game dan stres akademik dengan perilaku agresif remaja di SMPN 31 Padang didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa lebih dari setengah responden (50,76 %) adalah perempuan, sebagian besar umur responden (78,03%) termasuk pada kategori remaja awal dengan rentang umur 11-14 tahun serta hampir setengah responden (36,63 %) berada pada kelas VIII.
2. Bahwa kecanduan bermain video game berada pada kategori tidak candu dengan frekuensi 181 atau 68,6%, sebagian besar stres akademik berada pada kategori sedang dengan frekuensi 133 atau 50,37% serta lebih dari setengah perilaku agresif berada pada kategori sedang dengan frekuensi 162 atau 61,36%.
3. Bahwa sebagian besar responden untuk tingkat kecanduan bermain video game berada pada kategori tidak candu sebanyak 181 atau 65,56% dan memiliki perilaku agresif pada kategori sedang sebanyak 162 responden atau 61,36%.
4. Bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat stres akademik berada pada kategori sedang sebanyak 133 atau 50,38% dan memiliki perilaku agresif pada kategori sedang sebanyak 162 responden atau 61,36%.
5. Tidak adanya hubungan antara kecanduan bermain video game dengan perilaku agresif di SMPN 31 Padang, dimana didapatkan nilai $p=0,320$

($p > 0,05$) yang berarti tidak adanya hubungan yang bermakna antar kedua variable.

6. Terdapat hubungan antara stress akademik dengan perilaku agresif siswa SMPN 31 Padang, dimana didapatkan $p\text{-value}=0,000$, yang berarti terdapat hubungan yang bermakna antar kedua variabel.

B. Saran

1. Bagi Institusi Sekolah, diharapkan untuk:
 - a. Diharapkan sekolah dapat memberikan sistem pembelajaran yang lebih kreatif dan mengadakan kegiatan-kegiatan positif yang bisa membantu mengurangi stres yang dialami pelajar.
 - b. Diharapkan sekolah terutama pada guru untuk meninjau ulang proses belajar mengajar karena salah satu penyebab perilaku agresif pelajar adalah dari rasa stres pelajar yang disebabkan adanya tekanan dari studi sehari-hari.
2. Bagi Institusi Keperawatan, diharapkan untuk:
 - a. Bidang ilmu keperawatan khususnya keperawatan jiwa komunitas hendaknya hasil penelitian ini dapat mengembangkan keilmuan terkait hubungan stres akademik dengan perilaku agresif pada remaja.
 - b. Diharapkan pada tenaga kesehatan khususnya perawat profesional agar dapat bekerjasama dengan pihak sekolah khususnya dalam pemenuhan kebutuhan dasar manusia dari segi psikologis.
3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau sumber informasi untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dan meneliti faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif.

