

BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai hubungan tingkat adiksi *game online* dengan tingkat agresivitas pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden paling banyak berusia 15 tahun dan berjenis kelamin perempuan. Sebagian besar responden memainkan *game online* jenis *Role Playing Game* dengan media bermain terbanyak melalui HP. Durasi bermain *game online* paling banyak dihabiskan selama 7-14 jam/minggu dan sebagian besar responden menghabiskan waktu bermain *game online* di rumah. Menghilangkan stres dan sebagai hiburan merupakan alasan terbanyak responden bermain *game online*.
2. Tingkat adiksi *game online* yang paling banyak dialami oleh siswa kelas IX SMPN 1 Lubuk Sikaping adalah kategori adiksi ringan.
3. Sebagian besar responden yang mengalami adiksi *game online* berusia 14 tahun, berjenis kelamin laki-laki, genre *game online* yang paling diminati adalah jenis *role playing game* yang dimainkan melalui smartphone/HP dengan durasi rata-rata adalah 7-14 jam per minggu. Sebagian besar responden dengan adiksi memainkan *game online* di rumah, sedangkan alasan bermain *game online* terbanyak ialah untuk menghilangkan stres.
4. Tingkat agresivitas terbanyak pada responden adalah kategori agresivitas sedang.
5. Agresi kemarahan kategori sedang adalah aspek agresi terbanyak yang dialami oleh responden.
6. Terdapat hubungan antara tingkat adiksi *game online* dengan tingkat agresivitas pada siswa kelas IX di SMPN 1 Lubuk Sikaping

7.2 Saran

1. Diperlukan keikutsertaan dan kerja sama dari segala pihak, terutama orang tua dan guru baik di rumah maupun di sekolah untuk mengontrol penggunaan *game online* yang berlebihan, serta mengawasi dan mengendalikan perilaku agresif yang mungkin ditemui pada siswa, karena

orang tua dan guru merupakan pihak yang paling sering berinteraksi dengan anak dan memiliki cukup andil dalam mengatur tingkah laku anak.

2. Disarankan bagi pihak sekolah menerapkan program konseling untuk deteksi dini perilaku adiksi *game online* dan perilaku agresif pada siswa, dengan memberikan bimbingan serta manajemen emosi untuk mencegah dan mengatasi kecanduan *game online* yang berisiko menjadi berbagai masalah perilaku di masa yang akan datang, terutama perilaku agresif.
3. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai adiksi *game online* dan agresivitas pada remaja dengan sampel yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, serta perlu dikaji lebih dalam mengenai faktor-faktor risiko yang berhubungan dengan perilaku adiksi *game online* dan perilaku agresif pada remaja.

