

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Secara umum hasil kecanduan *game online* rata-rata siswa SMPN 26 Bandung berada pada kategori *tolerance*. Hasil menunjukkan tidak ada siswa yang berada dalam kategori *addiction* atau kecanduan, namun terdapat siswa yang mengalami kategori awal dan hampir pada tahap kecanduan *game online*. Pengelompokan berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih banyak dan lebih tinggi berada pada tahap yang mulai kecanduan *game online* dibandingkan perempuan. Begitupula pada usia yang menunjukkan usia 13 tahun – 15 tahun menjadi usia rentan dalam kecanduan *game online*, serta terdapat dua kelas dengan tingkat kecanduan *game online* tertinggi dan terbanyak.

Pada penggunaan *game online*, hasil menunjukkan MMORTS dan MMOFPS menjadi jenis *game online* terbanyak digunakan dengan *Mobile Legends* dan *Free Fire* menjadi *game online* terbanyak diminati. Android dan windows menjadi *Operating System* (OS) terbanyak, pada perangkat *handphone/smartphone* dan *laptop/notebook* yang paling banyak digunakan. Secara umum rata-rata siswa menghabiskan lebih dari 4 – 5 jam/hari atau 28 jam/minggu, dengan rata-rata menghabiskan uang untuk kuota internet sebesar Rp. 50.000/bulan, sedangkan untuk pembelian perlengkapan *game online* berbeda dari ribuan Rupiah hingga lebih dari Rp. 100.000 tergantung keinginan yang dibeli. Sementara tempat bukan menjadi halangan untuk bermain *game online* sehingga mereka mampu bermain *game online* di mana saja, serta mereka banyak menghabiskan waktu bermain *game online* sendiri serta bersama teman/kenalan/saudara.

Hasil temuan kecenderungan perilaku agresif secara umum rata-rata siswa SMPN 26 Bandung berada dalam kategori *escalation*. Pengelompokan berdasarkan jenis kelamin menunjukkan secara keseluruhan skor siswa perempuan dan laki-laki tidak berbeda jauh namun dapat dilihat laki-laki berada dalam kategori *escalation* lebih banyak serta adanya kategori agresif tertinggi. Perilaku agresif sesuai usia tidak menunjukkan semakin meningkatnya usia semakin tinggi perilaku agresifnya, artinya tidak ada

perbedaan dalam usia untuk perilaku agresif. Terdapat dua kelas dengan tingkat kecenderungan perilaku agresif tertinggi.

Hubungan kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif secara signifikan berada dalam kategori cukup dengan arah hubungan yang positif. Hasil menunjukkan semakin menurun tingkat kecanduan *game online* semakin menurun juga perilaku agresifnya, begitupun sebaliknya. Hasil uji korelasi lain terdapat hubungan signifikan pada kategori *tolerance* pada kategori *escalation* begitupun sebaliknya. Pada uji korelasi kategori *trigger* dengan *tolerance* dan *game online* tidak memiliki pengaruh dari keduanya yang artinya keduanya tidak saling bersentuhan.

Secara hasil, tidak ada siswa yang berada dalam kategori kecanduan, sehingga peran bimbingan dan konseling memberikan pencegahan pada siswa guna tidak berada dalam kondisi kecanduan. Guru BK perlu memberikan layanan pada hal-hal yang dapat membuat kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Sehingga layanan preventif dan kuratif diberikan pada siswa-siswa yang merasa pada kategori tertentu sesuai dengan hasil temuan penelitian.

5.2 Rekomendasi

5.2.1 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Sebagai fasilitator dan praktisi dalam perkembangan siswa, memonitoring aktivitas siswa menjadi hal terpenting khususnya yang sering terjadi dan berskala besar di sekolah. Perkembangan siswa dapat berhasil salah satunya dibantu oleh Guru BK sehingga upaya pencegahan agar tidak terjadi perilaku agresif dan kecanduan *game online* diberikan secara berkala. Layanan yang diberikan perlu menantang, menciptakan sinergis yang tinggi, serta menyenangkan, karena pemberian layanan pada siswa di era ini perlu menciptakan iklim yang dinamis. Guru BK juga perlu berinteraksi dan kolaborasi bersama orang tua lebih luas lagi dalam aktivitas siswa di luar sekolah.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan tidak melakukan penelitian dalam satu sekolah saja, melainkan secara besar agar data lebih akurat dan penelitian mengenai kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif dapat menjadi penguatan

Moch. Ibnu Ramdani, 2023

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DAN IMPLIKASINYA BAGI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari faktor yang memengaruhi perkembangan siswa atau remaja. Penelitian juga perlu dilakukan secara lebih terbuka lagi dengan menganalisis tingkat perekonomian, pola interaksi orang tua dengan anak, dan dampak yang terjadi jika perilaku agresif akibat *game online* terjadi. Hal ini mampu menjadi penguatan dalam topik yang diambil sehingga menjadi data yang akurat. Bagi peneliti yang berminat juga bisa melihat sisi efektivitas penerapan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang ada di penelitian ini.