

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan dan Rekomendasi**

##### **5.1.1 Simpulan**

1. Secara umum gambaran tingkat kecanduan *Video Game* siswa kelas VII dan kelas VIII di SMPN 29 Kota Bandung sebagian besar berada pada kategori sedang
2. gambaran aspek tingkat kecanduan *Video Game* yang paling menonjol atau banyak dirasakan oleh siswa SMPN 29 Kota Bandung adalah aspek *Salience* pada presentase yang paling tinggi dibandingkan dengan aspek lainnya.

##### **5.2 Implikasi**

1. Tingkat Kecanduan *Video Game* di SMPN 29 Kota Bandung dalam kategori sedang siswa sebagian besar mengalami kecanduan *Video Game* maka dalam mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya usaha dan upaya dari pihak lembaga dinas pendidikan Kota Bandung dan dari pihak akademik sekolah terutama guru agar bisa membuat peraturan dilarang bermain gadget saat didalam lingkup sekolah dan memberikan pengarahan agar siswa tidak mengalami kecanduan game secara berlebihan
2. Aspek-aspek yang diteliti dan penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, maka untuk lebih mendalam faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecanduan *Video game*. Perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut dengan pendekatan kuantitatif.

### 5.3 Rekomendasi

#### 5.3.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Membandingkan gambaran umum tingkat kecanduan *Video Game* remaja berdasarkan jenis kelamin, sehingga gambaran yang dihasilkan cenderung menyeluruh.
2. Menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang lebih beragam. Seperti kualitatif dengan studi kasus langsung ke area yang dijadikan tempat bermain *Video Game*, untuk menemukan data-data yang secara langsung diperoleh dari lokasi kejadian.

#### 5.3.2 Bagi Sekolah

1. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah terutama bidang akademik dan guru bk untuk memberikan kebijakan atau aturan tentang dilarangnya bermain game berlebihan saat sedang di sekolah ataupun di luar sekolah, sehingga dapat mencegah dan memberikan *treatment* pada remaja yang memiliki perilaku kecanduan terhadap permainan *Video Game*.