

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasar pada hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecanduan *online game* peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 berada pada kategori tinggi atau dapat dikatakan mengalami kecanduan. Hal tersebut dapat diidentifikasi melalui kriteria kecanduan yang meliputi kehidupan didominasi dengan aktivitas atau bermain *online game* (*salience*), adanya ledakan dalam diri yang membuat perasaan menjadi senang saat bermain *online game* (*euphoria*), adanya aktivitas bermain *game* yang dilakukan sampai batas yang lebih tinggi untuk mencapai rasa senang (*tolerance*), adanya perasaan tidak nyaman ketika bermain *online game* diberhentikan (*withdrawal*), adanya pertentangan antara diri sendiri dan orang lain ketika bermain *online game* (*conflict*), adanya semangat yang sama ketika bermain *online game* kembali setelah sempat diberhentikan (*relapse and reinstatement*).
2. Kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 49,0%. Peserta didik dengan kontrol diri yang cukup ditandai dengan adanya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (*regulated administration*), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
3. Nilai korelasi antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kedua variabel tersebut dengan

nilai korelasi sebesar -0,739 yang berarti tingkat hubungannya kuat.  
Berdasarkan hasil

tersebut dapat dipahami bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *online game* maka semakin rendah tingkat kontrol diri yang dimiliki peserta didik.

## **B. Rekomendasi**

Berdasar pada kajian hasil penelitian mengenai kecanduan *online game* dengan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017, terdapat rekomendasi yang diberikan kepada beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

### **1. Bagi Sekolah dan Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah**

- a. Hasil penelitian antara kecanduan *online game* dan kontrol diri peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 secara umum berada pada tingkat tinggi, sehingga upaya yang dapat dilakukan adalah mengurangi tingkat kecanduan tersebut. Misalnya, melalui layanan responsif yang rancangannya telah dibuat oleh peneliti.
- b. Selain memberikan layanan kepada peserta didik yang berada pada kategori tinggi, pihak sekolah maupun bimbingan dan konseling dapat memberikan layanan kepada peserta didik yang tidak teridentifikasi memiliki kecanduan dengan maksud menghindari perilaku kecanduan *online game*.

### **2. Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk:

- a. Mengkajinya secara mendalam untuk mengembangkan layanan yang tepat bagi setiap kategori yang dimiliki peserta didik pada kedua variabel.
- b. Meneliti kembali, baik variabel kecanduan *online game* maupun kontrol diri yang dapat dihubungkan dengan variabel yang lain dan mengkajinya lebih dalam.
- c. Melakukan penelitian yang sama pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui hasil dan membandingkannya dengan jenjang yang berbeda.