

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Secara umum siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun pelajaran 2011-2012 yang bermain *online game* memiliki tingkat kecenderungan perilaku agresif pada kategori tinggi. Rata-rata skor kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi Tahun Pelajaran 2011-2012 secara umum berdasarkan hasil penelitian adalah sebesar 28,94 (tinggi) dengan median sebesar 27 (tinggi), modus sebesar 26 (rendah) dan standar deviasi sebesar 11,06.
2. Kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun pelajaran 2011-2012 yang bermain *online game* semua aspeknya berada pada kategori yang tinggi. Aspek *Verbal Aggression* memiliki presentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan aspek lainnya yaitu dengan 58,80%. Lalu, ketiga aspek yang lain secara berurutan adalah aspek *Physical Aggression* (55,40%), *Hostility* (54,60%) dan yang terendah *Anger* (53,96%).
3. Program bimbingan dan konseling yang disusun memuat komponen-komponen seperti rasional, visi dan misi, deskripsi kebutuhan, tujuan, sasaran program, komponen program, rencana operasional, rencana operasional, pengembangan tema/topik, pelaksana program dan evaluasi

program. Secara keseluruhan dari setiap aspek dan indikator kecenderungan perilaku agresif dijadikan landasan pengembangan program, namun yang menjadi prioritas adalah keempat aspek masalahnya yaitu aspek: 1) agresi fisik (*physical aggression*); 2) agresi verbal (*verbal aggression*); 3) kemarahan (*anger*); 4) permusuhan (*hostility*).

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan mengenai kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game*, berikut ini dikemukakan beberapa rekomendasinya:

1. Bagi Guru Bimbingan Konseling/Konselor Sekolah

Kepada guru bimbingan konseling/konselor sekolah, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi di antaranya, yaitu

- a. Hasil penelitian menjadi salah satu rujukan evaluasi bagi pengembangan program bimbingan dan konseling selanjutnya, seperti memberikan layanan bimbingan lebih lanjut terhadap siswa yang memiliki kecenderungan perilaku agresif yang tinggi dengan memperhatikan aspek-aspek kecenderungan perilaku agresifnya.
- b. Guru bimbingan konseling hendaknya membuat program khusus yang berkaitan dengan upaya untuk mereduksi kecenderungan perilaku agresif remaja dengan memperhatikan aspek-aspek yang terkandung di dalamnya, yaitu aspek: 1) agresi fisik (*physical*

aggression); 2) agresi verbal (*verbal aggression*); 3) kemarahan (*anger*); 4) permusuhan (*hostility*).

2. Bagi peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi di antaranya, yaitu:

- a. Penelitian yang telah dilakukan hanya mengungkap gambaran kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game* saja. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengungkap permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan bermain *online game* lainnya seperti pola interaksi sosial di sekolah, prestasi belajar, kebiasaan belajar.
- b. Membandingkan gambaran umum tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game* dengan yang tidak bermain *online game* atau membandingkan gambaran umum tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa berdasarkan dengan jenis kelamin.
- c. Mengembangkan dan melaksanakan uji empiris program bimbingan pribadi-sosial untuk mereduksi kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game*, sehingga dapat diketahui program seperti apa yang efektif dalam menangani masalah kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game*.