

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman siswa SMA dengan adiksi *game online* dalam interaksi teman sebaya dimaknai melalui empat tema utama, yaitu :

1. Kehilangan kontrol terhadap aktivitas bermain *game online*

Kehilangan kontrol terhadap aktivitas bermain tercermin dari tingginya durasi dan frekuensi bermain serta kesulitan menghentikan permainan.

2. Perilaku agresif verbal dalam interaksi teman sebaya

Perilaku agresif verbal dalam interaksi teman sebaya tercermin melalui tindakan agresif secara verbal serta pelampiasan emosi dalam komunikasi dengan teman sebaya.

3. Perilaku agresif fisik dalam interaksi teman sebaya

Perilaku agresif fisik dalam interaksi teman sebaya tercermin melalui tindakan agresif secara fisik serta pelampiasan emosi dalam bentuk tindakan fisik.

4. Perubahan interaksi sosial

Perubahan kualitas hubungan sosial yang ditunjukkan melalui kerengangan hubungan dan konflik interpersonal.

Keempat tema tersebut membentuk satu struktur makna (*essential structure*) yang menunjukkan bahwa pengalaman siswa SMA dengan adiksi

game online dimaknai sebagai perubahan pola interaksi teman sebaya yang terwujud dalam menurunnya pengendalian aktivitas bermain, munculnya ekspresi agresivitas verbal dan fisik, serta perubahan kualitas hubungan sosial.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Tempat Penelitian

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap perilaku penggunaan *game online* pada siswa, khususnya yang berkaitan dengan perubahan emosi, kedisiplinan belajar, dan interaksi sosial. Sekolah juga diharapkan menyediakan layanan konseling atau pendampingan psikologis bagi siswa yang menunjukkan tanda-tanda adiksi *game online* maupun perilaku agresif. Selain itu, diperlukan kegiatan positif berbasis sosial dan akademik untuk membantu siswa mengembangkan kontrol diri, kemampuan komunikasi, serta hubungan pertemanan yang sehat.

5.2.2 Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan *game online* secara sehat dan seimbang melalui program literasi digital, pendidikan karakter, maupun kegiatan pembinaan siswa. Guru dan tenaga pendidik juga perlu memahami dampak psikologis serta sosial dari adiksi *game online* agar dapat melakukan pendekatan yang tepat kepada siswa. Selain itu, kerja sama antara sekolah, guru BK, dan orang tua perlu diperkuat dalam mengawasi pola bermain game siswa agar tidak mengganggu perkembangan akademik maupun sosial mereka.

5.2.3 Bagi Responden

Siswa diharapkan mampu mengontrol durasi bermain *game online* dan lebih bijak dalam mengatur waktu antara bermain, belajar, dan aktivitas sosial lainnya. Responden juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengelola emosi agar tidak mudah melakukan perilaku agresif terhadap teman sebaya. Selain itu, siswa perlu meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya menjaga hubungan sosial yang sehat, menghargai teman saat bermain, serta menghindari perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang terbatas dan karakteristik partisipan yang berada pada tingkat agresivitas sedang, sehingga pengalaman yang diperoleh belum sepenuhnya menggambarkan seluruh tingkat perilaku agresif siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan dengan tingkat agresivitas yang lebih beragam, baik rendah maupun tinggi, agar diperoleh data yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya harus menggunakan pertanyaan yang lebih eksploratif, kemudian penelitian berikutnya dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda seperti mixed methods atau longitudinal study untuk melihat perkembangan perilaku agresif akibat adiksi *game online* dalam jangka waktu tertentu. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan kajian mengenai faktor lain yang memengaruhi perilaku agresif, seperti pola

asuh orang tua, kontrol diri, kesehatan mental, dan pengaruh lingkungan sosial terhadap siswa.

