

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Anak SD di SDN 1 & 2 Mayungan” adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik responden pada penelitian ini adalah siswa SD dengan usia rata-rata 11,27 tahun dengan standar deviasi $\pm 0,957$.
2. Sebagian besar responden pada penelitian ini adalah berjenis kelamin laki-laki sebanyak 59 siswa (63,4%).
3. Pekerjaan orangtua responden paling banyak yaitu bekerja sebagai Buruh dengan jumlah 68 siswa (73,1%), dikarenakan pekerjaan warga sekitar mayoritas bekerja sebagai Buruh.
4. Penghasilan orangtua responden paling banyak adalah Kurang lebih dari UMR ($\leq \equiv$) sebanyak 47 (50,5%) dikarenakan standar upah buruh kurang lebih dibawah UMR.
5. Kebiasaan bermain *game online* responden SDN 1 & 2 Mayungan sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* di ukur dengan IGD adalah tingkat Sedang dengan Jumlah 47 siswa (50,5%).
6. Perilaku Agresif responden SDN 1 & 2 Mayungan sebagian besar mengalami perilaku agresif tingkat Ringan dengan jumlah 46 siswa (49,5%) responden.
7. Berdasarkan *uji spearman rank* yang telah dilakukan penelitian didapatkan *p-value* $0,000 < 0,05$ dan dengan nilai koefisien (*r*) 0,531 yang dapat diartikan ada hubungan Sedang yang cukup signifikan tidak kuat dan juga tidak terlalu lemah antara kebiasaan bermain game online dengan perilaku agresif pada anak SD di SDN 1 & 2 Mayungan.

B. Saran

1. Bagi siswa

Peneliti menyarankan dengan adanya hasil penelitian ini, siswa dapat memperhatikan bahwasanya efek dari kebiasaan bermain game online yang terus terusan berakibat perilaku agresif.

2. Bagi Guru Konseling

Peneliti menyarankan dengan adanya penelitian ini akan memberikan informasi yang lebih mendalam bagi guru konseling untuk selalu memantau peserta didik mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku agresif siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik guru konseling dapat mengambil langkah yang tepat dalam menangani masalah yang timbul akibat kecanduan *game*

3. Bagi Sekolah SD

Peneliti telah menggambarkan lebih jelas kepada sekolah tentang pentingnya pengaruh media massa termasuk *game online* terhadap pembentukan karakter siswa. Dengan adanya penelitian ini sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada akademik tetapi juga pada pembentukan karakter siswa

4. Bagi Perawat Puskesmas

Peneliti telah memberikan gambaran yang lebih jelas bagi perawat puskesmas mengenai dampak bermain *game online* terhadap kesehatan mental anak, terutama dengan perilaku agresif.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan teori penelitian dengan variabel lain yang bervariasi serta harus memperhatikan terkait keterbatasan ruang yang kurang kondusif dan proses pengambilan data yang tidak bisa tepat waktu sehingga mengganggu waktu pembelajaran.