

BAB V

SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 77 siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dihitung menggunakan SPSS v 20 menunjukkan nilai signifikansi uji regresi $0,000 < 0,05$ yang dapat dimaknai bahwa terdapatnya pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial dengan persentase *R Square* 22 % atau dapat ditafsirkan cukup tinggi, ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin tidak baik interaksi sosial siswa.

Begitu juga dengan hasil perhitungan uji t yaitu $t_{hitung} = 4,611 \geq t_{tabel} = 1,671$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa nilai kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial dapat **diterima**.

Hasil perhitungan variabel interaksi sosial menggunakan KIN (*Kontinum Interval Normatif*) dalam lingkup keluarga, sekolah dan masyarakat menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Lingkup Keluarga

Pada lingkup keluarga menunjukkan hasil persentasi tertinggi yaitu pada klasifikasi kurang baik yaitu 38,96%.

2. Lingkup Sekolah

Pada lingkup keluarga menunjukkan hasil persentasi tertinggi yaitu pada klasifikasi sedang yaitu 31,17%.

3. Lingkup Masyarakat

Pada lingkup keluarga menunjukkan hasil persentasi tertinggi yaitu pada klasifikasi kurang baik yaitu 35,06%.

Dengan demikian, terlihat kualitas interaksi sosial sebagian siswa SMP Negeri % kota Jambi yang bermian game online masih memerlukan perhatian lebih.

B. Saran – Saran

Penelitian ini memerlukan evaluasi dan tindak lanjut agar dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa terutama pada siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Dengan ditemukannya pengaruh yang cukup tinggi kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial maka peneliti menyimpulkan beberapa saran yaitu:

1. Menjadi arahan bagi siswa bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan pengaruh yang negatif seperti halnya pada interaksi sosial. Siswa hendaknya lebih memperhatikan waktu dalam bermain *game online* agar dapat menyeimbangkan diri dalam beberapa aspek yang terpengaruh terutama interaksi sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menjadi masukan bagi guru di sekolah terutama pada guru pembimbing dalam memperhatikan dan memberikan bantuan kepada siswa yang kecanduan *game online* untuk dapat mengontrol diri saat tengah bermian *game online* yang dapat berpengaruh terhadap interaksi sosialnya.
3. Menjadi acuan bagi orangtua yang memiliki waktu terbanyak bersama siswa untuk dapat memperhatikan waktu bermain *game online* siswa agar

tidak memberikan dampak negatif terutama dalam interaksi sosial siswa kepada orang-orang disekitarnya, karena peran keluarga terutama orangtua sangat diperlukan dengan menerapkan pola asuh yang positif.

C. Implikasi Hasil Penelitian Bagi BK

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang cukup tinggi kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Jambi yang dapat menjadi program yang dapat dilakukan oleh guru BK. Pihak sekolah dapat memberikan kepercayaan kepada guru BK untuk dapat mengadakan seminar parenting kepada orangtua siswa mengenai kecanduan *game online* dan beberapa aspek lainnya yang dapat dipengaruhi terutama interaksi sosial.

Tindakan yang dilakukan guru BK di sekolah dapat difokuskan pada faktor-faktor yang memicu terjadinya kecanduan game online pada siswa. Selain itu juga guru BK dapat menggunakan beberapa layanan BK seperti layanan penempatan dan penyaluran dalam memilih jenis *game online* yang edukatif. Dalam pemberian layanan BK, guru BK dapat menggunakan media/ sarana yang mendukung yang disukai oleh siswa, seperti LCD proyektor, laptop yang terlebih dapat terkoneksi dengan internet, menampilkan video dan lain sebagainya.