

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh bermain game online terhadap interaksi antar teman sebaya pada siswa SMA Negeri 11 Muaro Jambi yang telah dianalisis dan di bahas pada bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Secara umum pengaruh bermain game online pada siswa SMA Negeri 11 Muaro Jambi berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 68,38% sehingga hal-hal yang menjadi pemicu meningkatnya perilaku tersebut perlu lebih diwaspadai.
2. Secara umum interaksi antar teman sebaya pada siswa kelas X, XI, XII SMA Negeri 11 Muaro Jambi berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 63,05% yang berarti perilaku tersebut perlu diminimalkan dan dicegah peningkatannya.
3. Pada hasil penelitian ini menunjukkan determinasi berada pada angka 0,182 atau 18,2%. Kriteria penafsiran pengaruh determinasi 0,182 atau 18,2% berada pada cukup kuat (0,17 – 0,49) maka penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel bermain game online (X) terhadap variabel interaksi antar teman sebaya (Y).

B. Saran

Dengan adanya temuan bahwa terdapat pengaruh antara bermain game online terhadap interaksi antar teman sebaya, maka disarankan :

1. Guru Bimbingan dan Konseling hendaknya terus berupaya memberikan layanan yang sesuai dan tepat sasaran kepada siswa- siswa yang bermain game online berlebihan dan interaksi antar teman sebaya, sehingga perilaku tersebut dapat semakin diminimalkan dan dicegah peningkatannya
2. Peneliti hendaknya terus berupaya memperdalam wawasan keilmuan terkait upaya penanganan dan pencegahan bagi siswa yang memiliki masalah bermain game online berlebihan dan interaksi antar teman sebaya menjadi terganggu
3. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengkaji lebih lanjut penelitian ini dengan metode atau jenis penelitian yang berbeda.

C. Implikasi Hasil Bagi Bimbingan dan Konseling

Adanya temuan bahwa bermain game online memberikan pengaruh terhadap interaksi antar teman sebaya pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi sebesar 0,182 atau 18,2% menarik bila dikaitkan dengan rencana pemberian layanan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Meskipun pengaruh bermain game online terhadap interaksi antar teman sebaya hanya sebesar 0,182 atau 18,2% dan dikategorikan cukup kuat, namun bermain game online terhadap interaksi antar teman sebaya pada siswa sangat perlu mendapat perhatian. Apalagi saat ini fitur dan layanan pada bermain game online semakin menarik dan beragam, hal ini tentunya akan membuat siswa semakin betah berlama-lama menggunakannya.

Untuk semakin meminimalkan pengaruh game online oleh siswa, maka guru bimbingan dan konseling dapat memberikan upaya pencegahan dan pengentasan dengan pemberian layanan, seperti layanan informasi hingga konseling individual. Hal ini menjadi sangat penting mengingat dampak yang akan

timbul dari pengaruh bermain game online yang berlebihan yang bukan hanya dapat mengganggu kegiatan belajar siswa, namun juga dapat menimbulkan perilaku negatif lainnya. Layanan yang diberikan dapat dilengkapi dengan informasi-informasi penting terkait gejala kecanduan, bahanya, hingga kemungkinan dampak buruk dari pengaruh bermain game online yang berlebihan yang mungkin akan dirasakan dimasa mendatang. Penambahan informasi tentang deretan kasus-kasus penggunaan media sosial dengan kategori tinggi dirasa dapat memberi pemahaman kepada siswa akan bahayanya pengaruh bermain game online secara berlebihan.

Selain itu, perhatian lebih juga dapat diberikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa dengan pengaruh bermain game online yang tinggi. Pemberian konseling individu tentunya perlu dimaksimalkan. Pada kegiatan ini, pentingnya kontribusi pihak lain seperti orang tua dan pihak terkait lainnya sangat diharapkan guna tercapainya tujuan layanan yang akan diharapkan.