

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data penelitian pada variabel kecanduan *game online* dengan data penelitian variabel perilaku antisosial dan pembahasan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa variabel kecanduan *game online* memiliki korelasi yang bersifat positif dan signifikan dengan variabel perilaku antisosial peserta didik kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo tahun pelajaran 2021/2022. Kesimpulan tersebut ditunjukkan dari hasil analisis sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan analisis kecanduan *game online* (X) pada 30 peserta didik kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo diketahui rata-rata skor kecanduan *game online* adalah sebesar 82,7. Nilai 82,7 ini menunjukkan pada kategori sedang, sehingga dapat diartikan bahwa peserta didik kelas XII IPS 1 rata-rata mengalami kecanduan *game online* ditaraf sedang. Kecanduan *game online* ditaraf yang sedang dapat diartika bahwa peserta didik cukup mampu menahan dorongan terus-menerus untuk bermain *game online*, hal tersebut juga mengidentifikasikan bahwa peserta didik cukup mampu menarik diridari dunia *game online* dan peserta didik juga cukup mampu mengatur waktuuntuk bermain *game online* walaupun terkadang peserta didik memainkan *game online* hingga melupakan waktu.
2. Hasil perhitungan analisis perilaku antisosial (Y) pada 30 peserta didik XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo, diketahui rata-rata skor perilaku antisosial adalah sebesar 114,6. Nilai 114,6 ini menunjukkan pada kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik kelas XII IPS 1 rata-rata memiliki perilaku antisosial ditaraf sedang, perilaku antisosial yang berada ditaraf sedang dapat diartikan bahwa peserta didik masih cukup mampu membangun hubungan sosial dengan orang lain dan masih cukup memiliki rasa sosial, walaupun terkadang peserta didik pasif dan acuh tak acuh dengan lingkungan sosialnya.
3. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS V.21 dengan rumus *pearson product moment*, diketahui nilai koefisien korelasi (r) antara variabel kecanduan *game online* (X) dengan variabel perilaku antisosial (Y) adalah sebesar 0,798. Selanjutnya dilakukan pengujian koefisien determinasi (R²), diketahui hasil perhitungan koefisien determinasi didapatkan R² sebesar 0,6368 hal ini berarti 63,68% perilaku antisosial peserta didikkelas XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo

dipengaruhi oleh variabel kecanduan *game online* (X), sedangkan sisanya yaitu 36,32% perilaku antisosial peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri Trimurjo dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* dengan variabel perilaku antisosial, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil riset serta kesimpulan yang sudah dikemukakan, hingga bisa diajukan sebagian anjuran yang bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan informasi ilmiah sebagai referensi penelitian sejenis dimasa yang akan datang terutama terkait tentang perilaku antisosial pada remaja dan hubungannya dengan kecanduan *game online*, selanjutnya dapat mengetahui bawasannya kecanduan *game online* dapat berdampak negatif khususnya pada perilaku sosial peserta didik yang bahkan menjadikan peserta didik berperilaku antisosial. Maka hendaknya guru BK memberikan materi layanan yang sesuai kebutuhan peserta didik, memberikan layanan konseling individu maupun kelompok kepada peserta didik yang memiliki masalah kecanduan *game online*, dengan tujuan agar peserta didik sadar akan dampak positif dan negatif dari *game online*.