

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Durasi per minggu bermain *video game* siswa SMP Pembangunan Jaya Tangerang Selatan bervariasi dari 25 menit per minggu hingga 56 jam per minggu.
2. Terdapat pengaruh bermain *video game* terhadap kesehatan mental dan emosional pada salah satu subskala di SDQ yaitu subskala emosional walaupun korelasinya sangat lemah.
3. Lebih dari 70,11% subjek penelitian mendapat hasil skor subskala pada SDQ yang normal. Pada hasil borderline, didapatkan hasil tertinggi sebanyak 39 subjek atau 21,2% pada subskala hubungan antar sesama. Dan hasil abnormal tertinggi berada di subskala gejala emosional dengan hasil 31 subjek atau 16,85 %.

6.2 Saran

Setelah mengetahui hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran dari peneliti, antara lain:

1. Walaupun didapatkan hasil bermain *video game* hanya mempengaruhi subskala emosional dengan korelasi sangat lemah, tetapi bermain *video game* juga harus dalam waktu yang wajar. Karena apabila bermain *video game* berlebihan dan tidak ingat akan waktu akan menyebabkan adiksi *video game*.
2. Untuk orang tua sebaiknya memperhatikan *video game* yang dimainkan oleh anak, karena didapatkan hasil adanya pengaruh bermain *video game* terhadap subskala emosional.
3. Untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang hal yang sama disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan mencari pengaruh bermain *video game* dengan faktor-faktor lainnya karena masih minim penelitian tentang pengaruh bermain *video game*.