

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

7.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 50 responden kelompok remaja *video game* aksi dan 50 responden kelompok remaja *video game* non aksi di SMP N 3 Semarang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Kelompok remaja yang bermain *video game* aksi di SMPN 3 Semarang sebagian besar mendapatkan skor SDQ normal untuk gejala emosional (92%), masalah perilaku (68%), hiperaktivitas (90%), dan hubungan antar sesama (76%), akan tetapi sebagian besar mendapatkan skor SDQ *borderline* untuk masalah hubungan prososial (88%).
- 2) Kelompok remaja yang bermain *video game* non-aksi di SMPN 3 Semarang sebagian besar mendapatkan skor SDQ normal untuk gejala emosional (84%), masalah perilaku (74%), hiperaktivitas (92%), dan hubungan antar sesama (86%), akan tetapi sebagian besar mendapatkan skor SDQ *borderline* untuk masalah hubungan prososial (78%).
- 3) Tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok remaja *video game* aksi dan kelompok remaja *video game* non aksi SMP N 3 Semarang dalam hal gejala masalah emosional, masalah perilaku, masalah

hiperaktivitas, masalah hubungan antar teman sebaya, dan masalah hubungan prososial.

7.2 Saran

- 1) Perlu dilakukan pendekatan terhadap siswa yang termasuk dalam kategori *borderline*, agar tidak berkembang menjadi gangguan mental dan emosional dengan melibatkan guru BK di sekolah dan orangtua siswa tersebut.
- 2) Perlu dilakukan deteksi dini dengan menggunakan kuesioner SDQ setiap enam bulan sekali supaya dapat diketahui adakah siswa yang beresiko mengalami gangguan mental dan emosional.
- 3) Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut dengan melibatkan sampel yang lebih besar
- 4) Perlu dilakukan uji hubungan antara karakteristik lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat terhadap masalah mental dan emosional remaja.
- 5) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan jenis *video game* terhadap masalah mental emosional.
- 6) Perlu dilakukan pembagian jenis *video game* dengan lebih spesifik agar dapat dilihat *video game* jenis apa yang lebih berpengaruh terhadap perubahan kejiwaan seorang remaja.