

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dinamika emosi remaja SMP 6 Sungai Selan yang bermain *game online* dapat disimpulkan bahwa:

1. Dinamika emosi yang dihasilkan dari 10 subjek yang telah diwawancarai didapatkan bahwa dari subjek 1 sampai 10 telah menunjukkan adanya sikap perubahan ekspresi emosi seperti emosi secara verbal (teriak) dan nonverbal (marah dan kesal) pada saat bermain *game online*.
2. Selain itu, kurangnya perhatian dari orang tua dan adanya faktor pengaruh teman sebaya yang menyebabkan anak remaja bisa ikut bermain *game online*, sehingga membentuk perilaku yang baru muncul dari diri siswa SMP seperti tidak terkontrolnya perilaku saat main *game* dan tidak terkontrolnya ekspresi emosi yang muncul saat bermain *game online*. Dan apabila emosi menjadi semakin tidak terkontrol yang muncul, hal itu berdampak pada perubahan perilaku pada anak.

B. Saran

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi Masyarakat terutama bagi orang tua dan siswa-siswa lainnya mengenai bagaimana dinamika emosi pada siswa SMP yang bermain *game online*, hal tersebut memberikan wawasan bagi Masyarakat terutama bagi orang tua agar diharapkan kedepannya lebih memperhatikan lagi anak dan membimbing anak ke arah yang lebih baik lagi.