

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji masalah tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta berada pada tingkat sedang atau rata-rata. Hal ini ditunjukkan dengan rerata skor siswa sebesar 46,67 pada rentang skor perolehan terbesar sebesar 61 dan skor perolehan terkecil sebesar 41, dengan rincian jumlah siswa yang masuk kategori tinggi sebanyak 11 siswa atau 16,92% dan yang rata-rata menempati jumlah tertinggi sebanyak 54 siswa atau sebesar 83,08%.

B. Implikasi

Penelitian yang dilakukan memberikan implikasi bahwa peserta didik pada usia remaja biasanya menjadikan teman sebaya sebagai *role model*. Sehingga remaja mudah terbawa oleh arus teman-teman di sekitarnya. Jika teman-teman di sekitarnya sedang menggandrungi salah satu *game* tertentu, maka remaja dengan mudahnya terbawa oleh arus untuk ikut menggandrungi *game* sejalan dengan hasil dari penelitian ini bahwa indikator salience (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari) merupakan indikator tertinggi yang siswa pilih.

Berdasarkan data di atas, guru bimbingan dan konseling di SMP Labschool Jakarta sebaiknya memberikan layanan kuratif bagi siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dan memberikan layanan preventive bagi siswa yang berada pada tingkat kecanduan bermain *game online* rata-rata dan tidak kecanduan bermain *game online*. Layanan kuratif dan preventif yang di berikan bias melalui konseling kelompok dan bimbingan kelompok.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Membangun komunikasi yang baik dengan seluruh siswa, memperhatikan dengan baik perkembangan siswa, memberikan apresiasi atas prestasi siswa dan memberikan solusi bagi siswa yang mengalami masalah kecanduan bermain *game online*.

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling memberikan layanan kuratif bagi siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* yang tinggi agar bisa meminimalisir bahkan menghilangkan dampak negatif yang di timbulkan dari bermain *game online* yang berlebihan. Layanan

konseling yang di berikan bisa berupa konseling kelompok. Konseling kelompok sangat cocok di gunakan untuk masalah ini karena dapat memberikan konseling kepada beberapa siswa yang memiliki masalah kecanduan bermain *game online* tinggi secara berbarengan dalam waktu yang sama. Selain itu, dengan konseling kelompok siswa lebih bisa berbagi pengalaman dengan teman yang lain dengan begitu siswa akan mendapatkan informasi yang lebih barvariasi tentang dampak negative yang di timbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan.

Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga harus memberikan informasi tentang bahaya bermain *game online* yang berlebihan, tips memilih *game online* yang baik, cara mengatur waktu bermain *game online*. Informasi ini bisa di berikan melalui bimbingan kelompok kepada seluruh siswa kelas VII di SMP Labschool Jakarta sebagai tindakan preventive. Metode bimbingan kelompok merupak metode yang cocok untuk masalah ini karena siswa bisa berdiskusi dengan teman-teman sekelas terkait dengan *game online* sampai selesai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya lebih memperluas cakupan penelitian ini sehingga dapat memperkaya khsanah ilmu pengetahuan, terutama di bidang bimbingan dan konseling. Misalnya dengan

meneliti variable lain yang mempengaruhi siswa menjadi kecanduan bermain *game online* seperti faktor pendukung yang membuat siswa kecanduan bermain *game online* dampak yang di timbulkan jika pemain sudah terlalu bergantung dengan *game online*.