

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah diolah dan dianalisis oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi tingkat bermain *game online* siswa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan/*treatment* berada dalam kategori tinggi. Dari data yang telah diolah, diketahui nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 86,4 dan memiliki persentase sebesar 72% (kategori tinggi).
2. Kondisi tingkat bermain *game online* siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan/*treatment* berada dalam kategori sedang. Dari data yang telah diolah, diketahui nilai rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 71,7 dan memiliki persentase sebesar 59% (kategori sedang).
3. Berdasarkan *output* uji hipotesis *Paired Sample Test*, nilai *Sig. (2-tailed)* yang didapat yaitu $0,000 < 0,05$. jika nilai *Sig. (2-tailed)* yang didapatkan kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat bermain *game online* siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk mereduksi bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

B. Saran

Dengan adanya penurunan yang signifikan pada tingkat bermain *game online* siswa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah untuk merancang program terkait pemberian pengetahuan tentang bahaya aktifitas bermain *game online* yang berlebihan. Misalnya seperti mengadakan layanan bimbingan kelompok secara rutin yang membahas topik mengenai aktifitas bermain *game online* siswa di kehidupan sehari-harinya. Sehingga diharapkan tidak ada lagi masalah yang timbul akibat bermain *game online* secara berlebihan.
2. Siswa diharapkan dapat terlibat dalam kegiatan ini untuk meningkatkan perkembangan pribadi mereka, mengingat sekolah menawarkan layanan bimbingan kelompok.
3. Bagi peneliti lain untuk melihat lebih dekat penggunaan layanan bimbingan kelompok dalam upaya menghentikan kecanduan bermain *game online* dengan menggunakan berbagai strategi atau taktik.

C. Implikasi Hasil Penelitian Bagi Bimbingan dan Konseling

Temuan penelitian yang membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok yang membahas tentang aktifitas bermain *game online* berpengaruh terhadap tingkat bermain *game online* siswa sebagai pencegahan kecanduan bermain *game online* yang berlebihan pada siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Hal ini dapat dijadikan acuan dalam mengoptimalkan fungsi dari layanan bimbingan kelompok sebagai salah satu bentuk solusi pencegahan kecanduan bermain *game online* untuk siswa.

Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok, guru bimbingan konseling dapat mengembangkan berbagai alternatif penyampaian materi yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan tertarik membahas topik tentang aktifitas bermain *game online* yang berlebihan. Contohnya seperti melalui media film pendek yang menampilkan efek kecanduan bermain *game online*. Hal ini diharapkan mampu membuat peserta didik yang mengikuti kegiatan dapat lebih mudah memahami.