

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara umum interaksi sosial siswa bahwa indikator kontak sosial berada pada klasifikasi tingkat sangat rendah, dengan presentase 66%. Pada indikator komunikasi berada pada klasifikasi tingkat sangat rendah dengan presentase 72%. Untuk indikator jumlah keseluruhan variabel interaksi sosial siswa dengan presentase 84% pada klasifikasi tingkat sedang. Dari data hasil penelitian interaksi sosial siswa perlu diwaspadai dan diperhatikan untuk mencegah terjadinya siswa yang anti akan interaksi dengan lingkungan sekitar.
2. Tingkat gejala kecanduangame *online* yang dialami siswa sebesar 86,14% yang berada pada tingkat tinggi, hal ini sudah menjadi urgensi bagi setiap orangtua untuk melakukan upaya mengatasi kecanduan *game online*.
3. Kecanduan *game online* dan interaksi sosial siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur memiliki pengaruh sebesar 56% dengan kategori Kuat/Tinggi.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa pandangan yang diajukan peneliti untuk menjadi saran, yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah dapat melakukan upaya penanganan siswa kecanduan *game online* dan membudidayakan kegiatan positif yang dapat membangun komunikasi yang positif.

### 2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru bimbingan dan konseling disekolah tentang kecanduan *game online* dan rendahnya interaksi sosial yang dialami siswa sehingga hendaknya guru bimbingan dan konseling dapat melakukan tindakan preventif agar siswa tidak mengalami kecanduan *game online*.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Hendaknya peneliti lebih memperluas penelitian yang berkenaan dengan kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa disemua tingkatan pendidikan dan dapat memberikan solusi yang diterapkan dalam mengatasi dan mencegah kecanduan *game online* yang dialami siswa

## C. Implikasi terhadap Bimbingan Dan Konseling

Penelitian ini mengungkap adanya pengaruh dari kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Kecanduan *game online* adalah suatu hal yang dapat mengganggu kehidupan siswa baik itu secara fisik maupun psikis. Terlebih untuk setingkat Siswa Sekolah Menengah Pertama pada kurikulum merdeka, yang memiliki tugas dan tuntutan yang cukup berat, seperti tuntutan pembelajaran yang semakin padat, kegiatan proyek P5,

pengambilan keputusan sekolah lanjutan, keberagaman karakter guru dan temanya yang menuntut ia harus mampu beradaptasi dalam keberagaman tersebut, tuntutan akademik yang begitu tinggi, ketidaksesuaian antara tuntutan dan kemampuan siswa dapat berdampak pada psikologis siswa, jika siswa mengalami kecanduan game online maka dapat mengganggu proses perkembangannya.

Sejalan dengan hal tersebut Kecanduan *game online* yang dialami siswa menyebabkan siswa terganggu baik secara psikologis, emosi, fikiran dan fisik seperti, menurunnya konsentrasi dan daya ingat, kelelahan yang terus menerus, meningkatnya kecemasan, kehilangan kepercayaan diri serta semangat, merasa tidak nyaman jika tidak bermain game online, perasaan putus asa jika tidak main atau kalah ketika bermain *game online*, rasa sedih dan amarah yang berlebihan, terlalu sedikit dan terlalu banyak makan, berkurangnya waktu tidur dan perilaku agresif. Hal ini perlu diwaspadai oleh guru bimbingan dan konseling disekolah guna menjadi tindakan preventif bagi sekolah dalam mencegah terjadinya kecanduan *game online* pada siswa dan mengatasi kecanduangame *online* yang dialami oleh siswa.

Bimbingan dan konseling memiliki 10 layanan dan 6 bidang bimbingan, bimbingan dan konseling disekolah yang dapat dimanfaatkan oleh guru bimbingan dan konseling untuk membantu siswa terhindar dari kecanduan *game online* maupun mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa, salah satu bidang bimbingan dan konseling adalah bidang pribadi dan sosial. Guru bimbingan dan konseling dapat membuat Program bimbingan pribadi dan sosial hal ini dapat membantu siswa dalam memiliki ketrampilan pengendalian pribadi dan sosial dan cara memecahkan permasalahan belajar. Selain itu guru bimbingan dan konseling disekolah dapat memberikan layanan informasi

tentang kecanduan *game online*, layanan penguasaan konten untuk memberikan bekal kepada siswa cara menghindari kecanduangame *online* dan mengatasi kecanduan *game online* pada siswa dan bimbingan kelompok untuk membantu siswa mengatasi kecanduan *game online* yang mereka alami bersama anggota kelompok dan juga layanan yang dapat diberikan adalah layanan konseling individu, siswa secara individu dibantu oleh guru bimbingan dan konseling disekolah mengatasi kecanduan *game online*.

Guru Bimbingan dan konseling disekolah juga dapat melakukan kolaborasi bersama orangtua mencegah maupun mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Guru bimbingan dapat memanggil orangtua kesekolah dan memberikan penjelasan terhadap permasalahan yang sedang dialami oleh siswa dan pentingnya peran dukungan sosial yang diberikan oleh orangtua untuk mencegah dan mengatasi kecanduan *game online* yang dialami siswa serta dapat melakukan kunjungan rumah, karena banyak orangtua tidak mengetahui siswa sedang mengalami kecanduan *game online*, dengan datang kerumah siswa, guru bimbingan dan konseling dapat melihat secara langsung kondisi siswa dirumah dan kondisi keluarganya. Sehingga lebih memudahkan guru bimbingan dan konseling untuk membantu siswa mencegah maupun mengatasi gejala kecanduangame *online* yang dialami oleh si