

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 16 Kota Jambi, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online diperoleh hasil persentasenya sebesar 60,7 % hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* pada kelas VII di SMP Negeri 16 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat”.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar diperoleh hasil persentasenya sebesar 64,9 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar pada kelas VII di SMP Negeri 16 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat”.
3. Hasil penelitian melalui uji analisis regresi sederhana tersebut dapat diketahui ada pengaruh negatif yang artinya variabel (X) kecanduan game online $-0,853$ meningkat maka variabel (Y) konsentrasi belajar $108,421$ mengalami penurunan pada ukuran tertentu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut beberapa pandangan yang diajukan peneliti untuk menjadi saran, sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya membuat suatu kreatifitas yang menarik baik dilapangan sekolah maupun pada saat proses pembelajaran. Tujuannya agar siswa lebih tertarik dengan sesuatu inovasi yang baru dibandingkan dengan bermain game online dan juga dapat konsentrasi pada saat belajar.

2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Guru bimbingan dan konseling hendaknya lebih memperhatikan siswa apalagi tentang dampak negatif dari kecanduan game online yang membuat siswa kurang konsentrasi dalam belajar serta melakukan tindakan agar siswa dapat mengurangi bermain game online dan dapat konsentrasi dalam belajar.

3. Bagi para siswa

Siswa hendaknya memberikan gambaran pada diri tentang dampak negatif kecanduan game online dan memberikan target waktu untuk bermain game online, dengan mengusahakan agar jangan mengganggu waktu belajar agar dapat konsentrasi belajar. Jalani hubungan dengan lingkungan pertemanan yang tidak bermain game online agar berkurang kebutuhan untuk terus bermain game online.

C. Implikasi Terhadap Bimbingan dan Konseling

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam belajar, dengan demikian jika siswa mengalami kecanduan game online tidak menutup kemungkinan konsentrasi dalam belajarnya hilang. Dengan demikian peran guru bimbingan dan konseling juga dapat membantu agar siswa yang mengalami kecanduan game online dapat mengurangi waktu bermainnya agar dapat konsentrasi dalam belajar. Bimbingan dan Konseling mempunyai 10 layanan dan 6 bidang bimbingan yang dapat dimanfaatkan untuk dapat membantu siswa yang sulit berkonsentrasi saat belajar karena efek bermain game online dengan waktu lebih dari jam 3 per harinya.

Bimbingan dan Konseling yang diberikan bisa berupa layanan informasi dan bidang bimbingan pribadi dan belajar. Dengan demikian bimbingan dan konseling yang dilakukan dapat membantu siswa agar dapat menghindari diri dari kecanduan game online dan dapat konsentrasi dalam belajar. Selain itu guru bimbingan dan konseling juga dapat melakukan kolaborasi dengan orangtua agar dapat mengawasi perkembangan yang dialami siswa.