

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai efektifitas konseling kelompok untuk mengurangi intensitas game online pada siswa *SDN Sugihwaras*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Keefektivitasan Konseling kelompok yang telah dilakukan pada Siswa *SDN Sugihwaras* sebelum mendapatkan layanan Konseling Kelompok siswa berada dalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun siswa yang berada pada kategori tinggi adalah siswa yang mengalami tingkat bermain game online tinggi dan dijadikan sampel dalam penelitian ini untuk diberikan *treatment* agar bisa mengurangi tingkat kecanduan bermain game online pada siswa yang mereka miliki. Setelah mendapatkan perlakuan layanan Konseling Kelompok siswa berada pada kategori sedang dan rendah. Berdasarkan hasil uji hipotesis peneliti menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan pada siswa setelah dilakukan layanan konseling kelompok sehingga siswa dapat mengatur waktu antara bermain dan belajar, lebih mendekat kepada lingkungan masyarakat dan teman sebaya dan bermain game online ketika ada waktu luang saja sebelum dan sesudah diberikan layanan Konseling kelompok. Dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok efektif dalam mengurangi intensitas game online pada siswa *SDN Sugihwaras* setelah diberikan layanan Konseling Kelompok mengenai tentang pengertian game online dan dampak-dampak negative game online terhadap siswa *SDN Sugihwaras*.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor agar dapat memberikan layanan Konseling Kelompok minimal 2 kali dalam seminggu agar siswa dapat mengetahui apa itu konseling kelompok dan apa saja dampak negative dalam bermain game online agar Siswa lebih efektif dan giat dalam belajar.
2. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi *SDN Sugihwaras* untuk bisa mengurangi siswa dalam kecanduan bermain game online pada Siswa *SDN Sugihwaras*

3. Sebagai pembaca diharapkan agar nilai-nilai positif dalam penelitian ini dapat dikembangkan dan kepada Peneliti selanjutnya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi penelitian yang lebih baik.



**UNUGIRI**