

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil peneliti keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Bojonegoro. Dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok terbukti efektif untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas IX sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro dijabarkan sebagai berikut:

1. Dari hasil *pre-test* yang diperoleh pada tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan kecanduan *game online* pada siswa tersebut dikategorikan sedang, adapun rata-rata *presentase* keseluruhan yaitu 64,53%.
2. Dan setelah dilakukan *post-test* tingkat kecanduan *game online* pada siswa tersebut dikategorikan rendah, adapun rata-rata *presentase* keseluruhan yaitu 50,78%.
3. Terdapat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX sebelum diberikan treatment (*pre-test*) dan setelah diberikan treatment (*post-test*) dengan teknik diskusi kelompok yaitu 13,75%.
4. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok ada penurunan tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Bojonegoro.

5.2. Saran

5.2.1. Bagi Konseli atau pelaku

Untuk konseli tersebut diharapkan tetap bisa untuk mengatur jam bermain *game onlinenya* dan jangan sampai waktu bermain mempengaruhi waktu belajar disekolah. Diharapkan kepada 8 siswa agar mampu mempertahankan atau bisa mengurangi kecanduan *game online* yang dialaminya.

5.2.2. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk menambah wawasan bagi siswa untuk mengurangi jam bermain game online karena game online dapat membawa dampak buruk untuk siswa yang terlalu sering bermain game online.

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu untuk menjadi acuan dan mengembangkan penelitian ini dikemudian hari terkait keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

5.2.4 Bagi Konselor

Diharapkan mampu untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa dan mampu untuk memberi wawasan kepada siswa agar lebih bijak dalam menggunakan waktu.



UNUGIRI