

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah panduan pelatihan untuk mengurangi Kecanduan *Game Online* bagi remaja untuk siswa SMP. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan panduan pelatihan teknik *self control* untuk mengurangi Kecanduan *Game Online* remaja yang dapat digunakan untuk mengurangi kecanduan *Game Online* bagi siswa.

Setelah melalui tahapan uji ahli BK, uji ahli media, dan uji calon pengguna produk, maka panduan mengurangi Kecanduan *Game Online* untuk konselor SMP memiliki keberterimaan sangat berguna, layak, menarik, dan tepat. Oleh karena itu, panduan pelatihan ini dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling pada materi mengurangi Kecanduan *Game Online*.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman dari peneliti, ada beberapa keterbatasan yang dialami serta agar lebih lagi diteliti oleh peneliti yang akan datang dalam menyempurnakan penelitian ini sendiri tentunya memiliki kekurangan yang terus diperbaiki. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu peneliti hanya sampai langkah revisi produk belum sampai uji efektifitas

5.3 Saran

5.3.1 Bagi Calon Pengguna Produk

Dalam menerapkan layanan, konselor harap mampu untuk memahami topik, materi, maupun media di setiap pertemuan agar layanan dengan siswa berjalan secara maksimal sesuai dengan tujuan.

5.3.2 Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat uji keefektivitasan agar dapat mengukur tingkat kecanduan game online pada siswa SMP dengan teknik self control.

