

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dalam tahapan kecanduan *game online*, tidak terdapat siswa yang dalam kategori *addiction*. Siswa SMAN 15 Bandung mayoritas berada pada tahapan *abuse*, hal ini berarti siswa SMAN 15 Bandung mulai bermain *game online* dikarenakan rasa kesenangannya ketika bermain *game online*. Siswa SMAN 15 Bandung juga mulai memiliki jiwa berkompetisi dalam bermain *game online*, siswa tidak mau kalah dalam bermain *game online* sehingga mulai memainkan *game online* secara berulang kali. Jenis *game online* yang sering dimainkan oleh siswa SMAN 15 Bandung adalah MMORTS dan MMOFPS, dengan *game online* yang paling banyak dimainkan adalah Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. Dalam hal ini juga diketahui bahwa siswa bermain dengan rata-rata durasi 3-4jam/hari, akan tetapi masih terdapat banyak siswa yang bermain *game online* dalam durasi 5-6jam/hari. Durasi penggunaan *game online* juga menentukan biaya kuota yang dikeluarkan siswa, rata-rata siswa mengeluarkan biaya untuk kuota sebesar Rp. 26.000-Rp.50.000/bulan, dan terdapat banyak siswa juga yang mengeluarkan biaya untuk internet sebesar lebih dari Rp. 100.000/bulan. Begitu pula mengenai kebiasaan dan tempat bermain *game online*, dari penelitian ini diketahui bahwa siswa bermain *game online* di berbagai tempat dan dengan siapa saja.

Pada hasil dalam temuan mengenai motivasi belajar juga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa SMAN 15 Bandung berada pada tipe *identified regulation*, berarti siswa SMAN 15 Bandung melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah karena faktor eksternal, seperti karir, upah, kemampuan menjadi pekerja, dll. Perlu diperhatikan pula pada siswa yang berada pada tipe *amotivation* karena berarti terdapat siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran tanpa didasari oleh keinginan untuk melakukan pembelajaran.

Hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar juga diketahui setelah melakukan uji *rank spearman*, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan negatif mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa, semakin meningkat kecanduan *game online*

maka semakin menurun motivasi belajar, begitu pula sebaliknya, semakin menurun kecanduan *game online* maka semakin meningkat motivasi belajarnya.

5.2 Rekomendasi

5.2.1 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling adalah guru yang berperan penting dalam kesuksesan jalannya kegiatan pembelajaran yang efektif. Memerhatikan siswa dalam melakukan aktivitas di sekolah juga menjadi hal yang sangat penting di sekolah. *Gadget* sudah bukan merupakan benda asing bagi siswa, akan tetapi *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif, maka dari itu guru BK juga dapat membantu siswa agar kemajuan teknologi saat ini hanya memberikan dampak positif bagi siswa. Begitu pula dengan motivasi belajar siswa di sekolah, motivasi belajar merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa, sehingga layanan bimbingan dan konseling sangat diperlukan. Layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru BK juga dapat beragam sehingga tidak memberikan efek jenuh kepada siswa. Kolaborasi dengan orang tua siswa juga membantu pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, dan pelaksanaan pembelajaran lebih efektif lagi.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian ke beberapa sekolah sehingga hasil lebih akurat lagi. Penelitian juga dapat dilakukan dengan melakukan perbandingan antara siswa yang mengalami kecanduan *game* dalam *game online* dengan siswa yang bermain *game offline*. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat melakukan layanan bimbingan dan konseling untuk melihat keefektifan penerapan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).