

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian, disimpulkan bahwa gambaran umum tingkatan kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017, keseluruhan dari tujuh aspek berada pada kategori sedang dengan presentase 13% berada pada kategori tinggi, 85,5% berada pada kategori sedang, 1,5% berada pada kategori rendah. Artinya siswa dalam kebiasaan bermain *game online* yakni cukup tinggi. Siswa yang mengalami tingkatan dalam bermain *game online* yang cukup tinggi cenderung akan merasa tidak pernah puas dengan permainannya serta akan melakukan perulangan dalam hal bermain *game online*, sehingga muncul kebiasaan yang tertanam dari dalam dirinya yaitu kebiasaan dalam bermain *game online*.
2. Program hipotetik bimbingan dan konseling yang di kembangkan berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, melalui tingkatan dari kebiasaan bermain *game online* siswa, khususnya didasarkan berdasarkan pada indikator dari masing-masing aspek yang terdapat dalam kebiasaan bermain *game online*. Program hipotetik bimbingan dan konseling ini bertujuan untuk dapat mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa yang tinggi agar dapat mencapai kategori rendah, dimana dalam kategori rendah kondisi siswa terutama dalam hal belajar serta secara akademik akan meraih prestasi belajar yang lebih optimal.

B. Rekomendasi

Berdasarkan dari simpulan dan temuan penelitian mengenai bimbingan dan konseling untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII

SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017, maka dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Rekomendasi untuk pihak sekolah adalah dalam memfasilitasi pelaksanaan belajar yang menyenangkan sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan minat belajar siswa. Karena dalam proses belajarnya berdasarkan dari hasil penelitian terdapat kesulitan dan hambatan yang dialami oleh siswa kebiasaannya dalam bermain *game online* yang dirasa lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi terhambat dalam proses belajarnya. Kemudian, pihak sekolah dirasa perlu melakukan upaya dalam hal pemantauan, evaluasi agar kelak program yang diberikan dapat secara efektif membantu siswa dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online*.

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling dapat mengimplementasikan program hipotetik bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa. Guru Bimbingan dan Konseling juga dapat menggunakan angket kebiasaan bermain *game online* siswa sebagai alat ukur dalam memperoleh gambaran siswa mengenai *game online* yang kemudian dapat dijadikan latar belakang pembuatan program bimbingan dan konseling selanjutnya.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk meneliti variable lainnya yang dapat dihubungkan dengan *game online*, sehingga dapat menguji variable lain yang dapat memengaruhi tingkatan kebiasaan bermain *game online* siswa.