

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ada, temuan penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* di kalangan siswa SMK Negeri 3 Manado disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor internal seperti kesenangan, interaksi sosial, tantangan, dan kompetisi dalam game memainkan peran penting. Selain itu, faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan teman sebaya, ketersediaan akses teknologi, daya tarik *game online*, dan kurangnya pengawasan orang tua juga berkontribusi signifikan. Mengatasi kecanduan *game online* memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan kerjasama antara siswa, guru, dan orang tua serta pembatasan akses teknologi dan peningkatan pengawasan bagi siswa yang sudah kecanduan dengan *game online*.

2. Upaya yang dilakukan oleh guru PAK dalam melayani siswa yang kecanduan *game online* menunjukkan pendekatan personal bagi para siswa yang kecanduan *game online*, melibatkan kerjasama dengan orang tua, penanaman nilai-nilai agama, keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan penciptaan suasana belajar yang

menarik, dapat membantu mengurangi kecanduan *game online* di kalangan siswa.

3. Secara keseluruhan, kendala yang dihadapi dalam membimbing siswa yang kecanduan *game online* yaitu seperti kesulitan dalam mengubah kebiasaan siswa, kurangnya kerjasama dengan orang tua siswa serta keterbatasan waktu dalam memberikan bimbingan maka dari itu memerlukan upaya yang ekstra dalam membimbing siswa yang sudah kecanduan *game online*.

2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang Upaya Bimbingan Guru PAK dalam Melayani siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMK Negeri 3 Manado, Maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Kecanduan dalam bermain *game online* pada siswa-siswa di SMK Negeri 3 Manado masih banyak dijumpai dalam hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orangtua, guru dan lingkungan terhadap anak-anak agar lebih diutamakan supaya tidak terjadi kecanduan dalam hal bermain *game online*.

2. Untuk guru, sebaiknya bimbingan tidak hanya diberikan kepada anak-anak yang sudah kecanduan *game online* saja, alangkah baiknya apabila diberikan secara menyeluruh supaya semua anak-anak yang belum berada pada tahap tidak kecanduan *game* dapat mengintropeksi diri dalam hal bermain *game*.

3. Untuk siswa, siswa harus memiliki kesadaran dalam bermain *game online*, hendaknya bisa mengontrol diri dan dapat membagi waktunya untuk bermain *game online* dengan aktivitas lainnya.