

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya di Bab IV, maka kesimpulan dalam eksplorasi ini adalah:

1. Penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) ialah awalnya siswa merasa penasaran dan keingin tahuan yang besar dengan game tersebut karena bisa menghasilkan koin yang banyak dan dapat ditukarkan dengan uang. Faktor lingkungan dan teman sebaya, siswa melihat dilingkungan sekitarnya orang-orang mayoritas memainkan game online higgs domino dan ditambah lagi teman sebaya dengannya juga asuk memainkannya sehingga siswa juga ingin memainkannya.
2. Peran pendidik BK dalam menaungi siswa ketergantungan permainan online higgs domino (scatter) yaitu guru BK pertama melakukan pemahaman terhadap siswa, kemudian setelah mengetahui apa yang menyebabkan siswa sampai kecanduan, guru BK memberikan pengentasan terhadap bagaimana supaya siswa tidak kecanduan terhadap game online higgs domino (scatter). Yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan konseling individu dan layanan informasi mengenai bahayanya terlalu sering memainkan game online dan penanganannya.
3. Hambatan dan tantangan pendidik BK dalam menaungi siswa ketergantungan permainan online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Padang Lawas yaitu siswa yang pasif ketika ditanyai, kurangnya kerjasama dengan orang tua siswa, fasilitas dan durasi yang tidak cukup memadai.

1.2 Saran

Rekomendasi yang diberikan dalam eksplorasi ini ialah:

1. Kepala sekolah mestinya lebih memperhatikan ruangan BK dan memberikan fasilitas yang baik dan lengkap supaya proses konseling dapat berjalan dengan baik.

2. Pendidik BK cukup aktif memperoleh layanan untuk siswa supaya siswa dapat memecahkan masalahnya apabila telah dilakukannya pemberian layanan.
3. Diberikan waktu khusus kepada guru BK untuk melakukan arahan dan bimbingan kepada.
4. Siswa harusnya lebih banyak berinteraksi didunia nyata, dan lebih mampu untuk melihat situasi disekitarnya.

