

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas mengenai Implementasi bimbingan kelompok terhadap siswa terdampak pengaruh game online (Scatter) di SMK Negeri 2 Kotanopan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok sudah pernah dilakukan oleh Ibu Leli Wahyuni, S.Pd selaku guru BK di SMK Negeri 2 Kotanopan untuk melakukan pencegahan terhadap pengaruh negatif yang ditimbulkan dari bermain Game Scatter yang terlalu berlebihan apalagi di dalam kelas dan saat pembelajaran berlangsung.

Perubahan dalam diri siswa setelah dilaksanakan bimbingan kelompok ini sudah terlihat sedikit perubahan dari tiga orang siswa, yakni sudah mulai mengurangi waktu bermainnya di kelas. Siswa SMK Negeri 2 Kotanopan sebagai pengguna game Scatter sadar akan hal negatif yang ditimbulkan dari bermain game online ini. Salah satunya adalah mereka kecanduan untuk memainkan dan terus bermain kapan dan dimanapun.

Hal ini akan berpengaruh nantinya apabila tidak ada tindakan pencegahan yang dilakukan oleh siswa maupun dari pihak lain yang dapat ikut andil dalam pencegahan tersebut. Diperlukan perlakuan yang tegas agar anak-anak menyadari sisi negatif yang ditimbulkan apabila terlalu candu dalam bermain game Scatter ini. Sehingga frekwensi bermain anak dalam kelas dapat berkurang. Bukan hanya di dalam kelas, tetapi dalam kehidupan sehari-sehari dengan membuat kegiatan positif bagi anak. Seperti kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan bermanfaat di luar sekolah.

1.2. Saran

1. Kepala Sekolah diharapkan membuat peraturan ulang kembali tentang penegasan agar tidak diperbolehkan membawa handphone ke sekolah seperti peraturan sebelum pandemi. Karena saat ini pembelajaran sudah normal dan alangkah baiknya peraturan tersebut dimasukkan kembali untuk mencegah

penggunaan media sosial bermain (game Scatter) anak di dalam kelas. Kemudian diharapkan bapak dapat memperhatikan keberadaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan memberikan fasilitas yang layak terhadap Bimbingan dan Konseling terutama ruangan BK yang sangat dibutuhkan oleh guru BK.

2. Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat bertindak tegas dalam membantu para siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Memberikan layanan bimbingan yang sesuai dengan apa yang dihadarpi siswa. Terutama pencegahan pengguna game Scatter ini di sekolah yang berlebihan agar terus ditindaklanjuti.
3. Guru dan pihak sekolah hendaknya bekerja sama dengan guru bimbingan dan konseling dalam menyelesaikan masalah siswa kerjasama untuk dapat memberikan tindakan yang tegas terhadap siswa pengguna handphone di sekolah. Apalagi penggunaan handphone tersebut dilakukan di jam pelajaran dan digunakan sebagai media hiburan, bukan untuk belajar.
4. Bagi peneliti yang akan datang kiranya hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan dampak negatif penggunaan game Scatter yang berlebihan. Untuk pembaca semoga dengan adanya penelitian ini maka pembaca dapat mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan apabila terlalu berlebihan dalam bermain game dan semoga dapat mengambil sisi positifnya bagi pengguna Game Scatter agar mengurangi frekwensi bermainnya.