

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian “Implementasi Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MTs NU Maslakul Falah” kesimpulannya sebagai berikut:

1. Anak atau remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Ketagihan memainkan game online juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Pemicu terjadinya kecanduan *game online* pada siswa di Mts NU Maslakul Falah disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* karna terlalu banyaknya waktu luang dan kurangnya kontrol dari diri siswa serta orang tua, sehingga anak lebih leluasa untuk memainkan *game online* secara terus menerus dan mengakibatkan kecanduan. Pemicu lainnya disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat.
2. Upaya guru BK dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts NU Maslakul Falah diantaranya menerapkan beberapa layanan sesuai dengan kebutuhan siswa bekerja sama dengan guru dan orang tua, melaksanakan konseling kelompok dengan menggunakan *teknik role playing*, dalam menerapkan teknik *role playing* guru Bimbingan dan Konseling di MTs NU Maslakul Falah menggunakan *teknik role playing* ini memang sesuai, sebab adanya perubahan dalam diri peserta didik yang semula tidak bisa mengontrol penggunaan handphone dan sering di gunakan untuk bermain *game online* sehingga mengakibatkan kecanduan dan berimbas kurang baik dan negatif bagi siswa menjadikan peserta didik lebih baik dan mampu memahami kebutuhan dirinya dan dapat menggunakan waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang positif serta meningkatnya semangat belajar dan berprestasi di sekolah. Adanya beberapa tahapan implementasi teknik *role playing* dan upaya

menanggulangi kecanduan bermain *game online* serta solusinya, madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah bersama guru pembimbing dan konseling bisa mengurangi rasa kecanduan siswa terhadap *game online* dengan terstruktur walaupun masih belum maksimal.

3. Beberapa kendala yang dialami guru BK dalam penggunaan teknik *role playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah seperti kurangnya fokus saata melaksanakan role playing karna pelaksanaan role playing membutuhkan waktu yang cukup panjang dan takjarang kurang tepatnya waktu pelaksanaan role playing sehingga berbenturan pada kegiatan lain, membuat gaduh karna suara keras dari pemain dan penonton.

## B. Saran

Hasil simpulan penelitian, peneliti menyarankan yang ditunjukkan untuk :

1. Bagi siswa Mts NU Maslakul Falah  
Kepada anak-anak atau peserta didik Mts NU Maslakul Falah lebih banyak memanfaatkan waktu dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang positif dan bermanfaat yang di laksanakan oleh sekolah seperti pramuka, IPNU-IPPNU, TEATER rebana dan atau diluar sekolah harus bisa mengontrol penggunaan *handpone* menggunakan *handpone* dengan bijak mungkin serta dalam pengawasan orange tua sehingga tidak mengganggu kesehatan maupun waktu belajar.
2. Untuk Guru BK (Bimbingan dan Konseling)  
Upaya guru BK dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di MTs NU Maslakul Falah yang telah penulis teliti sudah baik dan alangkah lebih baiknya lagi apabila lebih ditingkatkan. Layanan konseling tidak hanya diberikan kepada anak-anak yang sudah kecanduan game, 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 peneliti lain  
Untuk peneliti selanjutnya penulis sarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain *game online* tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan *game online*.