

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan *game online* berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa secara aktif dan rutin memainkan *game online*, baik sebagai sarana hiburan, pelarian dari kejenuhan, maupun sebagai bentuk interaksi sosial secara virtual.

B. Saran

1) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu mempertimbangkan pengembangan program edukasi digital atau literasi teknologi yang mengajarkan siswa tentang penggunaan teknologi secara sehat, termasuk dampak positif dan negatif dari *game online*. Kolaborasi antara guru, BK, dan orang tua sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

2) Bagi Guru BK

Bimbingan dan Konseling diharapkan memberikan layanan bimbingan pribadi yang menekankan pada pembentukan pengendalian diri, manajemen waktu, serta kesadaran terhadap

dampak negatif dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Sesi konseling individu atau kelompok bisa menjadi sarana efektif untuk membantu siswa mengembangkan perilaku yang lebih positif.

3) Guru Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kesadaran diri dalam menggunakan *game online*, serta mampu mengatur waktu secara seimbang antara bermain, belajar, dan aktivitas lainnya. Disiplin dalam penggunaan gadget perlu ditanamkan sebagai bagian dari tanggung jawab pribadi.