

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil tabulasi kuesioner yang diperoleh oleh 34 siswa yang mengalami perubahan dan keseluruhan siswa berada pada kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata keseluruhan siswa-siswi senilai 96,64%. Sehingga hasil dari siklus II adanya suatu peningkatan terhadap kesadaran siswa yakni sebesar 100% dan telah mencapai target tujuan yang diharapkan yakni 75%. Adanya peningkatan yang signifikan dan pula membuktikan bahwa penggunaan audio visual melalui layanan informasi dapat meningkatkan kesadaran siswa. Pemeriksaan terhadap penilaian perilaku kesadaran, observasi, catatan lapangan, dan data kehadiran serta hasil belajar siswa selama tiga bulan terakhir memberikan bukti bahwa hal tersebut terjadi. Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan game online dengan memberikan layanan informasi audio visual.

#### **5.2 Saran**

1. Bagi para guru Bidang Konseling (BK), pemanfaatan audio visual melalui layanan informasi dapat dianggap sebagai opsi yang berpotensi dalam usaha untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan game-online.

2. Kepala sekolah seharusnya memberikan dorongan kepada guru BK untuk mempertimbangkan penggunaan audio visual sebagai alternative dalam memberikan layanan konseling.
3. Bagi siswa diharapkan untuk selalu bersemangat dalam belajar dan terus berusaha dalam peningkatan perilaku kesadaran atas bahaya kecanduan yang termasuk perbuatan yang kurang baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat memberikan informasi dan sekaligus dapat memberikan inovasi mengenai audio visual guna untuk meningkatkan perilaku kesadaran siswa.

