

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Data pre-test yang diperoleh sebelum pemberian layanan penguasaan konten metode *problem base learning* rata-rata sebesar 57,24 dimana perolehan skor pada aspek mengatur diri rata-rata sebesar 8,91; aspek penyesuaian emosi diperoleh skor rata-rata sebesar 16,38; aspek tindakan sesuai standar norma diperoleh skor rata-rata sebesar 17,09. Hasil post-test setelah diberi layanan penguasaan konten metode *problem base learning* diperoleh rata-rata sebesar 70,90 dimana perolehan skor rata-rata pada aspek mengatur diri sebesar 29,4; aspek penyesuaian emosi diperoleh rata-rata sebesar 20,5; aspek tindakan sesuai standar norma 20,9.

Dari hasil tersebut secara keseluruhan terjadi peningkatan regulasi diri pengguna *game online* sebesar 24%. Perolehan nilai tersebut menunjukkan layanan penguasaan konten dapat meningkatkan regulasi diri pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Galang. Pada hasil analisis data penelitian pre-test dan post-test yang dilakukan menggunakan uji wilcoxon didapatkan nilai Asimp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai $\alpha = 0,05$. Jika nilai Asimp.Sig.(2-tailed) $< \alpha$ maka hipotesis diterima. Dengan demikian maka hipotesis pada penelitian ini diterima yakni “Ada Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Metode *Problem base learning* Terhadap Regulasi Diri Pengguna *Game online* Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Galang T.A. 2024/2025.”

5.2. Saran

a) Bagi Siswa

Siswa sebagai pengguna *game online* harus mampu meregulasi dirinya pada saat bermain *game online* agar perannya sebagai pelajar tidak terganggu. Jika siswa mampu meregulasi dirinya dengan baik maka aspek kehidupan lainnya dapat menjadi lebih baik karena mampu mengelola dirinya dalam berbagai situasi dan kondisi.

b) Bagi Pihak Sekolah

Harapannya pada pihak sekolah mampu memberikan jadwal kelas bimbingan dan konseling agar layanan penguasaan konten dapat disalurkan kepada siswa untuk memberikan pemahaman, pengembangan, dan pemeliharaan suatu kompetensi tertentu.

c) Bagi Guru BK

Harapannya penelitian ini dapat menjadi tolak ukur bagi guru BK dalam upaya pemberian layanan penguasaan konten menggunakan metode *problem base learning* untuk mengembangkan kompetensi siswa di sekolah.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan penelitian yang relevan pada penelitian ini dan diharapkan dapat menjadi lebih baik lagi.