

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behaviorial berpengaruh terhadap kecanduan *game online mobile legend* pada siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut :

Pengujian hipotesis dilakukan dengan perhitungan uji J. Dari hasil perhitungan diperoleh $J_{hitung} = 15$, dengan $\alpha = 0.05$ dan $n = 10$, maka $J_{tabel} = 8$. Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{tabel} = (15 > 8)$. Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, maka hipotesis yang diajukan diterima pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behaviorial Terhadap Kecanduan *Game online Mobile legend* Di Kelas VII-1 SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2018/2019, atau hipotesis dapat diterima”.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah

1. Bagi pihak sekolah terutama guru BK agar lebih memperhatikan siswa yang memiliki kecanduan *game online mobile legend* yaitu dengan memberi layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behaviorial yang di diskusikan.

2. Kepada peneliti lanjutan diharapkan dapat menjadikan penelitian mengenai kecanduan *game online mobile legend* pada siswa sebagai bahan masukan dan sumber referensi dalam melakukan penelitian lain misalnya penelitian tentang kecanduan *game online* dalam kaitan dengan aktivitas ekstrakurikuler. Dan peneliti hanya melakukan penelitian di satu kelas sebaiknya peneliti lanjutan dapat melakukan penelitian di seluruh kelas yang menjadi objek penelitian.
3. Diharapkan siswa dapat mengurangi dalam kecanduan bermain *game online mobile legend* dengan memperkaya manajemen waktu belajar mereka dengan baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY