

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran tingkat kecanduan gadget pada siswa kelas IX G SMPN 1 Balerejo sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yaitu 10% siswa termasuk dalam kategori tinggi dan 90% siswa pada kategori rendah 90%.

Sedangkan gambaran tingkat kecanduan gadget pada siswa kelas IX G SMPN 1 Balerejo setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yaitu 50% siswa termasuk dalam kategori rendah dan 50% siswa pada kategori sangat rendah.

2. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi tingkat kecanduan gadget pada siswa kelas IX G SMPN 1 Balerejo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, selanjutnya peneliti kemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK

Konselor dapat mempergunakan teknik *role playing* sebagai teknik layanan bimbingan untuk mengurangi kecanduan gadget siswa dan permasalahan-permasalahan siswa yang lain.

2. Bagi Siswa

Dibutuhkan keseriusan siswa dan penghayatan yang mendalam terhadap peran yang dijalankan untuk mendapatkan hasil yang baik.

3. Bagi Orang Tua

Dapat mengetahui dampak-dampak dari kecanduan gadget serta dapat memberikan pendampingan di dalam keluarga sehubungan dengan penggunaan gadget pada anak.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan ruang bimbingan untuk kegiatan kelompok maupun individu agar layanan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta: *E-Journal Bimbingan dan Konseling*. Vol.3, h.86-96.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/1021/909>
- Ahmadi & Amri S. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arifatuzzahro, D., & Naqiyah, N. (2018). Penerapan Teknik Mind Mapping Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengelola Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tuban. *Doctoral dissertation*, State University of Surabaya.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/23390>
- Aulyah, I., & Isrofin, B. (2020). Hubungan harga diri dan fear of missing out dengan smartphone addiction mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 2(2), 132-142.
<https://doi.org/10.32939/ijocd.v2i2.596>
- Bakhtiar, N. B., Aryani, F., Saman, A., & Bakhtiar, M. I. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 3(2), 69-82.
<https://doi.org/10.31960/konseling.v3i2.1656>
- Beni, P (2016). *Konsep dan Analisis Efektivitas Pengelolaan Keuangan Daerah Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas Dalam di Era Otonomi. Buku 1*. Jakarta Pusat: Taushia
- Djamarah, S.B dan Aswan Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, F. (2013). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini.
<http://fuadefendi.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>. (10 April 2023)
- Fitria, Putri. 6 Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak.
<https://id.theasianparent.com/6-tips-mengatasi-kecanduan-gadget-pada-anak> (8 Februari 2023)
- Hardianti, N. (2018). Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit (*Doctoral dissertation*, Universitas Hamzanwadi).
- Hartinah, S (2017) *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama

- Hidayat, D.R., Badrujaman, (2012). *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Hidayat, S.& Mustikasari. (2014). Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa FIK UI. *Jurnal. Fakultas Ilmu Kedokteran Universitas Indonesia*. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=20387957>
- Karuniawan, A & Cahyanti, I.Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16-21. <https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jpkk260c1a8f56full.pdf>
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Makarim (2021) 4 Cara Mengatasi Remaja yang Kecanduan Gadget. <https://www.halodoc.com/artikel/4-cara-mengatasi-remaja-yang-kecanduan-gadget> (8 Februari 2023)
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v3i2.7646>
- Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36-41. <http://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Mulyana, S., & Afriani, A. (2017). Hubungan Antara Self-Esteem dengan Smartphone Addiction Pada Remaja SMA di Kota Banda Aceh. *Jurnal Psikogenesis*, 5(2), 102-114. <http://dx.doi.org/10.24854/jps.v5i2.499>
- Nafiah, A., & Handayani, A. (2014). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Homeroom Untuk Penurunan Perilaku Agresif Siswa. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/empati.v1i1/oktober.657>
- Nurihsan. A.J (2015). *Bimbingan dan Konseling: dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*. Bandung: Aditama.
- Prayitno dan Erman Amti. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Prayitno, dkk. (2015). *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK I Satuan Pendidikan*. Paramitra Publishing: Jakarta.
- Rahman, A. (2019). Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 55-65. <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/bkmb/article/view/21/13>

- Rismaniar, (2018). Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di MAN 3 Medan. *Jurnal*: No.1.
- Romlah, T. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Santoso, T. W., Sugiharto, D. Y. P., & Suharso, S. (2013). Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(2).
- Setia, S. F. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*). <http://repository.radenintan.ac.id/6668/>
- Simamora, Antonius SM., I.Suntoro dan Y.Nurmalisa. (2016). “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar” <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/11569/8241>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Tohirin. (2009). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah. (2008). *Teori Motiasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyuningsih, D. D., & Kusumawati, E. (2020). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Frekuensi Bermain Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(2), 510-514. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.8280>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/839>
- Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2004). *Bimbingan Karir di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Media Abadi
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.